

Guide du Programme StimuLER

Un programme communautaire de soutien
au développement langagier des enfants
réfugiés ou nouveaux arrivants, peu importe
leur langue maternelle

AUTEURS :

Manar Jaber, M.P.O., orthophoniste
Diane Pesco, PhD, orthophoniste
Sabah Meziane, M.P.O., orthophoniste
Andrea MacLeod, PhD, orthophoniste

CONÇU ET ILLUSTRÉ PAR :

Nour Farhat



TABLE DES MATIÈRES

La philosophie du Programme StimuLer	3
Les besoins des parents	5
Participation des parents	5
Éléments favorisant la participation	
Éléments à éviter	
Planification des séances de stimulation langagière	6
Conventions sociales et gestion du comportement	7
Introduction et présentation	8
Les émotions	12
Colère, tristesse, joie 1	12
Colère, tristesse, joie 2	16
Le corps	20
Les parties du corps	20
Les 5 sens	24
Les saisons	28
L'automne	28
L'hiver	32
La nourriture	36
Fruits et légumes	36
Bien manger	40
Les moyens de transport	44
En ville	44
Sur l'eau	48
Idées pour la dernière séance	52
Ressources	53
Références	54

La philosophie du Programme StimuLER

Le programme de Stimulation langagière pour les enfants réfugiés (StimuLER) a été initié en 2015 par Dre. Andrea MacLeod et Sabah Meziane, orthophoniste aux études doctorales, dans le but de répondre aux besoins des enfants réfugiés et nouveaux arrivants. En effet, les enfants réfugiés ont souvent vécu de nombreuses expériences traumatisantes pouvant nuire à leur développement (McBrien, 2005; Sinclair, 2001). Plus spécifiquement, les enfants d'âge préscolaire, qui sont déplacés au cours d'une période critique du développement langagier et social, sont susceptibles de présenter des problèmes d'apprentissage et des difficultés d'adaptation sociale (Rong et Preissle, 1998; Sokoloff, Carlin, et Pham, 1984), qui pourraient avoir des conséquences immédiates et à long terme sur leur réussite scolaire (Shakya et al., 2012). Ceci étant dit, et sachant

L'APPROCHE BILINGUE

Une grande proportion des enfants réfugiés arrivés au Canada ont peu ou aucune expérience de scolarisation. Ainsi, les expériences éducatives dans les contextes post-migratoires ont des effets critiques sur le processus de réinstallation et sur le bien-être des réfugiés (Shakya et al., 2012). D'ailleurs, suite à la rentrée scolaire, ces enfants voient souvent leur succès mis en péril par différents obstacles, notamment la discrimination (Shakya et al., 2012). En effet, la différence entre la langue maternelle de l'enfant et la langue d'usage à l'école peut s'imposer entre l'enfant et sa capacité à comprendre ce qui est enseigné, à poser des questions ou à interagir avec ses pairs, ce qui, encore une fois, peut entraver son succès scolaire et son bien-être (McBrien, 2005; Shakya et al., 2012). Toutefois, la solution ne réside pas uniquement dans la stimulation précoce dans la langue d'apprentissage. En effet, ceci nous amène à aborder l'approche particulière du Programme StimuLER, soit l'approche bilingue.

Plusieurs études ont démontré qu'une bonne maîtrise de la langue maternelle est bénéfique pour le développement cognitif, langagier, et social (Chumak-Horbatsch, 2012; Paradis, Genesee, et Crago, 2011). Il est d'ailleurs important de soutenir les langues maternelles minoritaires, sachant que celles-ci sont plus à risque d'être perdues. D'autres études ont démontré que l'intervention précoce dans la langue maternelle peut contribuer à l'acquisition de la deuxième langue ainsi que de la littérature dans cette langue (Bess, Marec-Bre-

ton, et Demont, 2010); le savoir et les compétences des enfants sont transférés de leur langue maternelle à la seconde langue. Ainsi, il est recommandé aux intervenants d'inclure la langue maternelle des enfants afin de favoriser la conscience métalinguistique qu'apporte l'apprentissage des deux langues (Armand et Dagenais, 2005).
Le programme StimuLER vise trois grands axes: (1) offrir des groupes de stimulation langagière aux enfants réfugiés, (2) informer et conseiller les parents sur les moyens favorables au développement langagier de leurs enfants et (3) informer et soutenir dans leur pratique les professionnels qui interviennent auprès d'enfants réfugiés. Le présent guide se veut justement un outil pour les professionnels, permettant de les orienter dans l'organisation de séances de stimulation langagière pour ces enfants, et d'offrir des idées pour le soutien aux parents.

ton, et Demont, 2010); le savoir et les compétences des enfants sont transférés de leur langue maternelle à la seconde langue. Ainsi, il est recommandé aux intervenants d'inclure la langue maternelle des enfants afin de favoriser la conscience métalinguistique qu'apporte l'apprentissage des deux langues (Armand et Dagenais, 2005).

De plus, la préservation de la langue maternelle favorise les relations familiales et communautaires. En effet, la littérature soutient que la stimulation de la langue maternelle peut aider l'enfant à réussir à l'école et à s'intégrer, en plus de favoriser son sentiment d'appartenance au sein de sa famille ainsi que le sentiment de connexion à son pays d'origine (Portes et Rumbaut, 2001). D'ailleurs, ces mêmes auteurs ont démontré que les jeunes bilingues atteignent généralement un niveau d'éducation plus élevé, présentent une meilleure estime de soi, et rencontrent moins de conflits avec leurs parents que les jeunes ayant perdu leur langue maternelle. Ainsi, préserver par exemple l'arabe, la langue le plus souvent parlée dans le cas des réfugiés syriens, devient aussi important que de développer le français.

Il devient donc évident que reconnaître et respecter les différences culturelles sont des éléments importants à l'adaptation des enfants nouveaux arrivants. Comme orthophonistes, nous pouvons jouer un rôle crucial dans la préparation à l'entrée scolaire des enfants réfugiés, en plus de prévenir les retards langagiers en renforçant la langue maternelle.

Notre approche s'inspire d'un programme de stimulation conçu pour être offert par des orthophonistes (Bunce, 2008). Initialement développé par des chercheurs spécialistes du développement langagier (Rice et Wilcox, 1995), ce programme suit plusieurs principes auxquelles nous adhérons également, soient que: le langage doit être stimulé (a) dans un contexte ludique et significatif pour l'enfant, (b) en suivant les intérêts de l'enfant, et (c) en facilitant l'interaction sociale avec ses pairs. De plus, (d) l'organisation d'activités basées sur des thèmes favorise l'acquisition du langage et des concepts nouveaux, et finalement (e) la collaboration des parents est primordiale et peut prendre différentes formes. Ces cinq principes seront appliqués à travers les séances de stimulation expliquées dans ce guide.

Aussi, selon cette approche, il est important d'intégrer les deux langues de l'enfant pour enrichir à la fois la langue maternelle et la langue seconde et ainsi réduire les risques de perte de la langue maternelle, ainsi que les conséquences négatives qui en découlent (Kohnert, Yim, Nett, Kan et Duran, 2005). L'approche StimuLER préconise également l'approche bilingue lors des séances de stimulation, c'est pourquoi notre programme veille à créer un espace sûr et accueillant, où chaque enfant se sent accueilli avec son bagage linguistique. Pour ce faire, il serait idéal que l'orthophoniste maîtrise plusieurs langues. Dans les autres cas, l'orthophoniste est encouragée à se familiariser avec le vocabulaire cible dans les langues des enfants inscrits au groupe, et à inviter les enfants à utiliser ces mots dans leur langue maternelle. Finalement, le Programme StimuLER accorde une place importante aux parents, tant en les conseillant, qu'en les incluant dans les séances, puisqu'ils jouent le rôle principal dans la stimulation de leur enfant au quotidien.

LES SÉANCES

Les activités présentées dans ce guide sont conçues afin d'être appliquées par une orthophoniste, ou une intervenante qualifiée, en collaboration avec une autre intervenante, qui peut agir à titre d'assistante dans la gestion de groupe, selon la taille du groupe. Un maximum de 4 enfants par intervenante est recommandé. Toutes les séances de stimulation favorisent le jeu dans toutes ses formes et sont axées sur cinq thèmes qui seront explorés sur deux semaines chacun, en plus d'une semaine d'introduction, et d'une semaine de clôture et de remise de diplômes. Les thèmes sont ajustés afin d'inclure l'expérience des enfants réfugiés ou nouveaux arrivants, en abordant par exemple leur parcours migratoire, ou encore des expériences actuelles comme aller à l'épicerie, et en les équipant de mots liés aux émotions par exemple, afin de les aider à s'exprimer.

Chaque séance inclut les activités suivantes: (1) un cercle d'accueil rassemblant tous les participants, ciblant le tour de parole, l'écoute et l'interaction sociale, (2), une lecture partagée sur le thème de la semaine, ciblant le vocabulaire réceptif, l'éveil à l'écrit, et les échanges de groupe, suivi (3) d'une activité interactive comme une comptine. Ensuite, (4) une pause-collation et discussion libre permet de passer 15 minutes avec les parents et de leur présenter le conseil de stimulation langagière du jour et de répondre à leurs questions. Par la suite, nous passons à (5) une activité de table comme un bricolage ou un jeu de société et (6) une période de jeu imaginaire ou de groupe qui reprend le thème de la semaine, afin de cibler le vocabulaire expressif et les interactions enfant-enfant. Finalement, nous terminons la séance par (7) une période parent-enfant, où ces premiers peuvent mettre en pratique le conseil appris durant la séance et profiter du moment avec leur enfant. Toutes ces activités donnent aux intervenantes des occasions pour offrir des modèles verbaux, expliquer le sens des nouveaux mots, créer des opportunités d'interaction entre les pairs, et outiller les parents.

Les besoins des parents

Selon les informations relevées lors des entrevues avec les parents, voici certains besoins nommés par ceux-ci, auxquels le Programme StimuLER tente de répondre :

- L'apprentissage du français et/ou de l'anglais
- Le désir d'offrir un certain apprentissage ou de la stimulation à leur enfant, dans un contexte où un accès à un milieu de garde n'est pas toujours assuré
- Le besoin de fréquenter un milieu sûr, accueillant et flexible pour le parent et l'enfant
- Accéder à un apprentissage sans stress, où la barrière linguistique est réduite
- Se sentir capable de comprendre, interagir et participer à des ateliers avec leur enfant
- Être outillés pour soutenir le développement langagier de leur enfant
- Préparer leur enfant pour l'entrée à l'école

Participation des parents

Certains facteurs peuvent favoriser, ou au contraire, décourager la participation des enfants et de leurs parents aux ateliers. Voici les éléments les plus saillants, tirés des entrevues avec les mamans.

Éléments favorisant la participation

- La proximité de l'atelier du milieu de vie et la capacité de s'y rendre à pied
- La gratuité de l'atelier
- La flexibilité des animatrices qui suivent les intérêts des enfants
- L'aspect multilingue des activités et des consignes données
- L'explication des conseils en différentes langues aux mamans
- Le fait qu'il y ait une halte-garderie dans le même établissement
- La variété des activités et du matériel
- Le sentiment d'inclusion du parent

Éléments décourageant la participation

- Devoir prendre l'autobus pour se rendre à l'atelier
- Devoir déboursier un montant pour y accéder
- Une offre d'ateliers
- Ne pas savoir où laisser d'autres enfants en bas âge



Planification des séances de stimulation langagière

VUE D'ENSEMBLE DE LA SESSION

SÉANCES	ACTIVITÉS				
	HISTOIRE	CHANSON	ART	JEU IMAGINAIRE / DE GROUPE	PÉRIODE PARENT-ENFANT
INTRODUCTION	<i>How Hippo says hello</i>	Bonjour les amis bonjour	Avion en bâton de pop-sicle et épingle à linge	Chaises pour jouer à prendre l'avion	Période libre de jeu
LES ÉMOTIONS Colère, tristesse, joie	Galette pique une colère !	Si tu as de la joie au cœur tape des mains	Assiette en carton et visages avec des retailles	Affiche des émotions + lancer le dé des émotions	Je décris ce que je fais et ce que mon enfant fait
LES ÉMOTIONS Colère, tristesse, joie	Galette pique une colère !	Sur le pont des émotions	Fabriquer M. Patate	Chasse au trésor + piger dans un chapeau « Devine Pourquoi » des Éditions Passe-temps	Je répète ce que mon enfant dit de la bonne façon + je mets l'emphase
LE CORPS Les parties du corps	<i>From head to toe</i>	Tête épaule genoux orteils	Dessin de silhouette sur papier brun + peinture	Jouer au médecin	Je joue à tour de rôle
LE CORPS Les 5 sens	Galette s'en va aux pommes	Savez-vous planter les choux	La loto des sons à colorier	Affiche des 5 sens + le sac des sensations + associer aux sens	Je joue avec mon enfant en suivant ses intérêts
LES SAISONS L'automne	Voici l'automne OU C'est l'automne, des éditions Scholastic	3 petites feuilles	Arbre géant avec feuilles d'arbre et peinture + pommes en carton	Racler/sauter dans les feuilles et les mettre dans un panier	Je chante des comptines et j'encourage mon enfant à imiter mes gestes
LES SAISONS L'hiver	Voici l'automne Ou C'est l'automne, des éditions Scholastic	Neige neige blanche	Bonhomme de neige en carton et popcorn ou coton	Course : s'habiller en habit de neige.	J'offre des choix à mon enfant
LA NOURRITURE Fruits et légumes	La chenille qui fait des trous	1,2,3 nous irons au bois	Associer les fruits et légumes à un arbre et un champ	Pizza en pâte à modeler	J'ajoute un mot à la phrase de l'enfant
LA NOURRITURE Bien manger	La chenille qui fait des trous + YouTube en espagnol et anglais	J'aime manger des pommes et des bananes	Ordonner et décrire la recette de salade de fruits	Faire une salade de fruit avec des jouets, puis avec de vrais fruits	J'attends que mon enfant demande
LES MOYENS DE TRANSPORT En ville	Un dragon dans un chariot	Les roues de l'autobus	Trains + locomotive avec nom des enfants	File pour jouer à prendre l'autobus	Je raconte des histoires dans ma langue maternelle
LES MOYENS DE TRANSPORT Sur l'eau	Un dragon dans un chariot + objets	Rame rame ton bateau (Super kids)	Associer les transports au milieu sur une pancarte	Jouer à prendre le bateau	Je réduis l'exposition aux écrans

Conventions sociales et gestion de groupe pour toutes les séances

1. ARRIVÉE

But

- Se familiariser avec le déroulement du groupe
- Rencontrer les autres participants et apprendre leurs noms
- Apprendre à se saluer de différentes façons

Matériel

- Marionnette au choix et lui donner un nom
- Chanson «bonjour les amis bonjour»

Description et déroulement

Lors de chaque séance, une fois que tous les enfants sont arrivés :

- S'asseoir en cercle dans le coin lecture
- Chanter la chanson de bienvenue (Bonjour les amis bonjour) en utilisant une marionnette au choix pour inciter les enfants à lui dire «bonjour». Dire «bonjour» à chaque enfant, en mentionnant son nom.

Exemples de phrases à dire

- *Bonjour les amis! En français on dit «Bonjour»! Comment on le dit en arabe?*
- *Comment ça va?*
- *Dire les salutations dans les langues des enfants. Exemple: Arabe: Marhaba, kifkon. Espagnol: hola, como esta*
- *Aujourd'hui on va apprendre le nom des amis*

2. GESTION

But

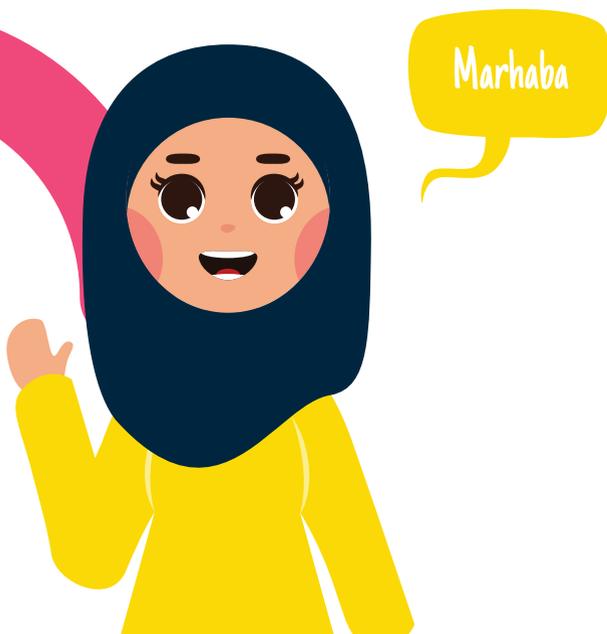
- Établir un système clair dès la première séance

Matériel

- Images de l'horaire visuel
- Affiche des règlements ou promesses StimuLER
- Affiche du système de points
- Trois copies d'une photo de chaque enfant
- Affiche des émotions (à introduire suite à la séance 2)

Description et déroulement

- Procéder à l'horaire visuel en le collant verticalement au mur avec les enfants. À la fin de chaque activité, inviter un enfant à enlever l'étape terminée.
- Présenter les 5 éléments sur le tableau des promesses (Je suis attentif, J'écoute les amis, Je parle à mon tour, Je respecte le matériel, Je respecte les amis). C'est un contrat à signer par les enfants via une empreinte de leur main avec la peinture, ou un dessin au choix.
- Gestion du comportement : introduire le feu de circulation où chaque enfant (sa photo) commence dans le vert. Suite à deux avertissements, il tombe dans le jaune. Suite à deux avertissements dans le jaune, il tombe dans le rouge. Rester indulgent et encourager les bons coups afin qu'aucun enfant ne soit dans le rouge à la fin. À chaque bonne action, l'enfant peut remonter d'une couleur. À la fin de la séance, chaque enfant se mérite un collant sur le tableau des points où le nom des enfants, ainsi que leur photo seront affichés. Sur ce même tableau, une médaille est illustrée dans la case de la dernière séance, et sert d'incitatif aux enfants à maintenir un bon comportement jusqu'à la fin de la session. Une surprise sera d'ailleurs offerte aux enfants à la dernière séance.
- Une affiche des émotions sera introduite suite à la séance 2. Elle fera par la suite partie de la routine dans la gestion de groupe, où chaque enfant pourra mettre sa photo sur l'émotion ressentie dans la journée.



Exemples de phrases à dire

- *Ici on est au groupe StimuLER. Pour bien s'entendre, il faut respecter les 5 promesses.*
- *Ici on aime les amis.*
- *Ici on parle français, anglais, arabe, espagnol...*

3. DÉPART

But

- Clore la séance de façon organisée pour assurer une bonne transition

Matériel

- Feu de circulation et tableau des points expliqués ci-haut
- Collants variés
- Chanson « C'est le temps de dire au revoir »

Description et déroulement

- Féliciter les enfants pour leur comportement durant la séance. Pointer la photo de chaque enfant sur le tableau des points et demander qui c'est. Inviter chaque enfant à choisir et nommer un collant en donnant un choix de réponse si nécessaire
- Se mettre debout en cercle avec les enfants et les mamans. Se tenir les mains et aller vers le milieu du cercle, puis vers l'extérieur en chantant la chanson du départ. Dire « byebye » et ajouter un geste de la main.



Séance 1 - Introduction et présentation

INTRODUCTION ET PRÉSENTATION

	HISTOIRE	CHANSON	ART	JEU IMAGINAIRE / DE GROUPE	PÉRIODE PARENT-ENFANT
INTRODUCTION	How Hippo says hello	Bonjour les amis bonjour	Avion en bâton de pop-sicle et épingle à linge	Chaises pour jouer à prendre l'avion	Période libre de jeu

EXEMPLE DE VOCABULAIRE CIBLÉ

FRANÇAIS (ENVIRON 5 MOTS)

- Bonjour
- Comment ça va
- Amis
- Hippopotame
- Avion
- Rouge, vert, jaune

SELON LES LANGUES DES ENFANTS, SE FAMILIARISER AVEC CES MOTS DANS DIFFÉRENTES LANGUES



INTRODUCTION

Voir la section précédente, concernant les conventions sociales et la gestion de groupe pour toutes les séances. Appliquer les sections « arrivée » et « gestion ».

HISTOIRE

But

- Améliorer la capacité d'écoute
- Partager un fait vécu
- Développer un sentiment d'appartenance
- Développer le vocabulaire
- Exposition à de nouvelles structures de phrases
- Tour de rôle
- Éveil à l'écrit

Matériel

- Livre: *How Hippo says hello*
- Hippopotame en peluche
- Globe terrestre

Description et déroulement

- S'asseoir en rond et raconter l'histoire en faisant interagir les enfants. Parler du fait qu'on vit sur la planète et qu'on prend l'avion pour voyager dans différents pays. Ici on parle français, mais beaucoup d'amis parlent plusieurs langues. Leur demander quelles langues ils parlent dans leur pays. Faire en sorte que l'hippopotame visite chacun de leur pays sur le globe terrestre.
- Les enfants peuvent se passer l'hippopotame et chaque enfant peut l'avoir entre les mains lorsque l'intervenante aborde, dans le livre, une langue qu'il connaît.
- Demander aux enfants comment ils sont venus au Canada. Parler de l'expérience de l'avion.

Exemples de phrases à dire

- *Phrases répétées comme: L'hippopotame vole vole vole, ou L'avion vole vole vole*

COLLATION

But

- Prendre une pause et permettre une transition
- Amener l'enfant à être loin de son parent
- Faire des demandes

Matériel

- Collation nutritive (barre tendre, fruit)
- Feuilles de coloriages (ex : dessins du personnage du livre)

Description et déroulement

- Amener les enfants à dire « je veux » ou à pointer ce qu'ils veulent
- Profiter de ce moment pour parler aux parents. Leur expliquer qu'aujourd'hui est une séance d'introduction et expliciter le déroulement général des prochaines séances. Mentionner qu'à chaque semaine, un thème et du vocabulaire sera ciblé, et que l'on fera l'apprentissage d'une stratégie pour stimuler le langage qu'il faudra pratiquer.
- Demander le consentement pour prendre leurs enfants en photo, si ce n'est pas fait.
- Afin de limiter le temps d'attente et favoriser l'autonomie des enfants, offrir des responsabilités : lorsque chaque enfant finit de manger, il nettoie sa place, jette ses déchets, puis peut prendre un dessin et colorier.

Exemples de phrases à dire

- *Tu veux la pomme ou la barre tendre ?*
- *Moi j'aime les pommes ! Et toi ?*
- Donner des modèles de demandes. Le modèle varie selon le niveau langagier de l'enfant: « je veux une pomme »



ART

But

- Développer la créativité
- Interagir avec les pairs
- Tour de rôle
- Réinvestir le vocabulaire dans un contexte plus naturel

Matériel

- Bâtons de popsicle colorés
- Épingles à linge
- Colle blanche ou chaude
- Décorations (ex : pompons, collants, brillants, crayons de couleur)

Description et déroulement

- Montrer l'exemple d'un avion préalablement fabriqué
- Mettre le matériel dans différents bols et amener les enfants à bricoler selon leurs intérêts
- Inviter les parents à aider leur enfant avec le vocabulaire et l'utilisation de la colle.
- Encourager les parents à parler à leur enfant dans leur langue, tout en donnant nous-même les modèles en français, anglais, ou les langues connues.

Exemples de phrases à dire

Faire comme les enfants et décrire son propre bricolage avec des phrases modèles :

- *Wow tu colories bien!*
- *Tu es bonne pour coller les bâtons*
- *Tu veux le bâton bleu ou rouge?*
- *Ton avion va aller où?*

JEU IMAGINAIRE

But

- Développer la créativité
- Interagir avec les pairs
- Réinvestir le vocabulaire dans un contexte plus naturel
- Apprendre de nouvelles structures de phrases

Matériel

- Chaises
- Sacs à dos ou valises
- Papiers pour faire les billets d'avion
- Plateau avec des verres en plastique

Description et déroulement

- Au départ, l'animatrice peut diriger le jeu, puis les étapes peuvent être recommencées en invitant les enfants ou leurs parents à prendre les différents rôles.
- Placer deux rangées de chaises et inviter les enfants et les mamans à s'approcher pour monter dans l'avion
- L'animatrice se tient à la porte de l'avion et vend les billets
- Tout le monde range son sac, s'assoit et attache sa ceinture
- Prétendre piloter l'avion, nommer la destination, le temps d'arrivée, etc.
- Passer entre les rangées et proposer quelque chose à boire
- À l'arrivée, tout le monde prend son sac et dit au revoir aux autres

Exemples de phrases à dire

- *Attachez vos ceintures*
- *L'avion décolle, l'avion atterrit*
- *Je veux un billet pour le Canada*
- *Je peux voir ton billet?*
- *Tu veux de l'eau ou du jus?*



TABLEAU RÉSUMÉ – SÉANCE 1

ACTIVITÉ	DÉROULEMENT	PHRASES À DIRE ET VOCABULAIRE CIBLE
Accueil	<ul style="list-style-type: none"> S'asseoir en cercle dans le coin lecture Chanter la chanson de bienvenue (Bonjour les amis bonjour) en utilisant une marionnette au choix pour inciter les enfants à lui dire « bonjour ». Dire « bonjour » à chaque enfant, en mentionnant son nom. Horaire visuel collé verticalement au mur avec les enfants. Présenter les 5 éléments sur le tableau des promesses. Signer le contrat avec de la peinture. Introduire le feu de circulation où chaque enfant (sa photo) commence dans le vert. 	<ul style="list-style-type: none"> Ici on est au groupe StimuLER. Pour bien s'entendre bien et s'amuser, il faut respecter les 5 promesses. Ici on aime les amis. Ici on parle français, anglais, arabe, espagnol... <p>Bonjour, Comment ça va, Amis, Hippopotame, Avion, Rouge, vert, jaune</p>
Histoire How Hippo says hello	<ul style="list-style-type: none"> S'asseoir en rond et raconter l'histoire en faisant interagir les enfants. Parler de la planète du voyage. Ici on parle français, mais beaucoup d'amis parlent plusieurs langues. Discuter de leurs langues. - l'hippopotame visite chacun de leur pays sur le globe terrestre et se promène dans les mains de l'enfant concerné par chaque langue. Demander aux enfants comment ils sont venus au Canada. Parler de l'expérience de l'avion. 	<p>Phrases répétées comme :</p> <ul style="list-style-type: none"> L'hippopotame vole, vole, vole. L'avion vole, vole, vole. Dire « bonjour » dans toutes les langues avec les enfants
Chanson	<ul style="list-style-type: none"> Bonjour les amis bonjour 	
Collation	<ul style="list-style-type: none"> Chaque enfant fini de manger, il nettoie sa place, jette ses déchets, puis peut prendre un dessin et colorier. Expliquer aux parents qu'aujourd'hui est une séance d'introduction et expliciter le déroulement général des prochaines séances. À chaque semaine, un thème et du vocabulaire sera ciblé, et une stratégie pour stimuler le langage sera enseignée. Demander le consentement pour prendre leurs enfants en photo, si ce n'est pas fait. 	<ul style="list-style-type: none"> Amener les enfants à dire « je veux » ou à pointer ce qu'ils veulent Tu veux la pomme ou la barre tendre ? Moi j'aime les pommes ! Et toi ?
Art Avion en bâton de popsicle et épingle à linge	<ul style="list-style-type: none"> Montrer l'exemple d'un avion préalablement fabriqué Encourager les parents à parler à leur enfant dans leur langue, tout en donnant nous-même les modèles en français, anglais, ou les langues connues. 	<ul style="list-style-type: none"> Wow tu colories bien ! Tu es bonne pour coller les bâtons Tu veux le bâton bleu ou rouge ? Ton avion va aller où ?
Jeu imaginaire Jouer à prendre l'avion	<ul style="list-style-type: none"> Au départ, l'animatrice peut diriger le jeu, puis les étapes peuvent être recommencées en invitant les enfants ou leurs parents à prendre les différents rôles. Placer deux rangées de chaises et inviter les enfants et les mamans à s'approcher pour monter dans l'avion L'animatrice se tient à la porte de l'avion et vend les billets Tout le monde range son sac, s'assoit et attache sa ceinture Prétendre conduire l'avion, nommer la destination, le temps d'arrivée, etc. Passer entre les rangées et proposer quelque chose à boire À l'arrivée, tout le monde prend son sac et dit au revoir aux autres 	<ul style="list-style-type: none"> Attachez vos ceintures L'avion décolle, l'avion atterrit Je veux un billet pour le Canada Je peux voir ton billet ? Tu veux de l'eau ou du jus ?
Départ	<ul style="list-style-type: none"> Chanson : C'est le temps de dire au revoir Chaque enfant choisi un collant à coller près de sa photo 	<ul style="list-style-type: none"> À la semaine prochaine !

Séances 2 et 3 - Les émotions

SÉANCE 2 - COLÈRE, TRISTESSE, JOIE

	HISTOIRE	CHANSON	ART	JEU IMAGINAIRE / DE GROUPE	PÉRIODE PARENT-ENFANT
INTRODUCTION	Galette pique une colère!	Si tu as de la joie au cœur tape des mains	Assiette en carton et visages avec des retailles	Affiche des émotions + lancer le dé des émotions	Je décris ce que je fais et ce que mon enfant fait

EXEMPLE DE VOCABULAIRE CIBLÉ

FRANÇAIS (ENVIRON 5 MOTS)

- Émotion
- Fâché/En colère
- Bouder
- jaloux
- froncer (les sourcils)
- crier
- solution

SELON LES LANGUES DES ENFANTS, SE FAMILIARISER AVEC CES MOTS DANS DIFFÉRENTES LANGUES

HISTOIRE

But

- Améliorer la capacité d'écoute
- Partager un fait vécu
- Développer le vocabulaire
- Imitation verbale, motrice et langage non-verbal
- Compréhension de la séquence
- Exposition à de nouvelles structures de phrases
- Habiletés narratives
- Tour de rôle
- Éveil à l'écrit

Matériel

- Livre : Galette pique une colère!
- Peluche de Galette si disponible

Description et déroulement

- Lecture partagée : amener les enfants à mentionner ce qui les fâches.
- Parler de la jalousie, qui est souvent une source de frustration dans les jeux de groupes.
- Mimer les gestes (taper du pied, respirer par le nez, etc) et insister sur les traits du visage d'une personne fâchée
- Faire la différence entre triste et fâché (expression faciale, pleurer versus crier)
- Parler de la résolution de problème et de la joie à la fin de l'histoire

Exemples de phrases à dire

- *Questions ouvertes ou commentaires sur des expériences personnelles* : « moi aussi je me fâche comme Galette quand ma soeur prends mes vêtements »
- *Question fermée* : « Galette est fâché quand son ami prend son camion. Est-ce que tu es fâché toi quand ton ami prend ton jouet ? »
- *Tu as le droit d'être fâché et tu peux le nommer* : Je suis fâché ... parce que ...

JEU IMAGINAIRE

But

- Expression des émotions
- Développement du vocabulaire ciblé et des verbes d'actions
- Tour de rôle

Matériel

- Affiche des émotions
- Photos des enfants
- Copies des différentes expressions de Galette
- Dé coloré avec pochettes

Description et déroulement

- Présenter l'affiche des émotions.
- Demander aux enfants s'ils reconnaissent les émotions sur l'affiche.
- Demander aux enfants où se trouve l'émotion dont on a discuté dans l'histoire. Comment ont-ils su (expression faciale, posture) ?
- Demander à chaque enfant comment il se sent aujourd'hui. L'enfant colle par la suite sa photo près de l'émotion en question.
- Chaque enfant sélectionne son émotion du jour sur l'affiche et y colle son visage en disant « je me sens ... ». Ceci fera maintenant partie de la routine du début.
- Chaque enfant lance le dé en disant la phrase « je lance ». Puis on nomme l'émotion et la mime.

Exemples de phrases à dire

- *Aujourd'hui, je suis contente parce que je joue avec les amis*
- *Je suis triste parce que ma sœur me manque*
- *Je lance le dé à X!*

COLLATION

- Pendant ce temps, procéder à la séance de conseils aux parents
- Collation au choix et feuilles de coloriages durant l'attente

CHANSON

But

- Imitation motrice et verbale
- Développer le vocabulaire
- Langage non-verbal



Matériel

- Chanson et vidéo YouTube de «Si tu as de la joie au cœur tape des mains»

Description et déroulement

- Jouer la chanson «Si tu as de la joie au cœur tape des mains». Il peut être pertinent de la jouer à un rythme plus lent, ou de la chanter sans la vidéo la première ou les deux premières fois.
- Amener les jeunes à chanter avec la chanson et à faire des gestes.
- Écouter la chanson une deuxième fois puis arrêter pour identifier les émotions. Discuter des émotions qu'ils ont reconnues dans la chanson.

Exemples de phrases à dire

- *Montre-moi un visage content*
- *Pourquoi il est triste ?*
- *Tu fais quoi quand tu es fatigué ?*

ART

But

- Développer la créativité
- Interagir avec les pairs
- Tour de rôle
- Partager ses idées
- Réinvestir le vocabulaire dans un contexte plus naturel

Matériel

- Assiettes en carton ou styromousse
- Images découpées d'yeux et de bouches exprimant différentes émotions
- Colle en bâton
- Crayons et retailles

Description et déroulement

- Chaque enfant sélectionne une paire d'yeux et une bouche à coller sur l'assiette en carton. Il décore ensuite l'assiette avec le matériel de bricolage.
- Chaque enfant présente l'émotion qu'il a choisi et nomme l'émotion dans une phrase complète ex : «Je suis content», ou «Il est triste».

Exemples de phrases à dire

- *Oh tu es très fâché !*
- *Pourquoi tu pleures ?*
- *Tu mets de la colle sur les yeux et tu les colles*

VOLET PARENTS

Stratégie :

Je décris ce que je fais et ce que mon enfant fait

Au moment de la collation, faire un tour de table avec les parents

- Introduire aux parents le fait qu'à chaque semaine on va discuter d'une stratégie de communication
- Donner des exemples aux parents de contexte où on pose trop de questions à l'enfant. Demander aux parents de nommer des exemples :
 - C'est quoi ?
 - C'est quelle couleur ?
 - Comment ça s'appelle ?
 - Dis-le, tu connais ce mot
 - Il y en a combien ?
- Introduire l'image et décortiquer chaque raison pour commenter versus questionner
 - Donner des exemples de commentaires
 - Oh tu joues avec un camion rouge
 - Regarde, je coupe les carottes je mélange
 - En regardant la télé
 - Lors de l'habillage
 - En regardant un livre

Période de jeu parent/enfant (30 minutes)

- Plusieurs jeux seront sélectionnés au début et placés sur la table.
- Inviter les parents (avec l'enfant) à choisir chacun un jeu (idéalement en suivant l'intérêt de l'enfant)
- Chaque parent joue avec l'enfant en essayant d'intégrer la stratégie du jour (commenter au lieu de questionner)
- Se promener et observer et soutenir les parents
- Répondre à leurs questions

TABLEAU RÉSUMÉ – SÉANCE 2

ACTIVITÉ	DÉROULEMENT	PHRASES À DIRE ET VOCABULAIRE CIBLE
Accueil	<ul style="list-style-type: none"> • S'asseoir en cercle dans le coin lecture • Chanter la chanson de bienvenue (Bonjour les amis bonjour) en utilisant une marionnette • Horaire visuel • Rappel des promesses StimuLER • Affiche du système de points 	<ul style="list-style-type: none"> • Qui a joué dehors cette semaine ? • Je suis contente de vous voir <p>Émotion, fâché/en colère bouder, jaloux, froncer (les sourcils), Crier, solution</p>
Histoire Galette pique une colère !	<ul style="list-style-type: none"> • Lire l'histoire en lecture partagée et amener les enfants mentionner eux c'est dans quel contexte qu'ils sont fâchés. • Parler de la jalousie, qui est souvent une source de frustration dans les jeux de groupes. • Mimer les gestes et insister sur les traits de visage d'une personne fâchée • Faire la différence entre triste et fâché (expression faciale, pleurer versus crier) • Parler de la résolution de problème et de la joie à la fin de l'histoire 	<ul style="list-style-type: none"> • Galette est fâché quand son ami prend son camion. Est-ce que tu es fâché toi quand ton ami prend ton jouet ? • Je dis je m'excuse à maman quand je suis fâché
Chanson Si tu as de la joie au cœur tape des mains	<ul style="list-style-type: none"> • Jouer à un rythme plus lent, ou chanter sans la vidéo la première ou les deux premières fois. • Amener les jeunes à chanter et à faire des gestes. • Écouter la chanson une deuxième fois puis arrêter pour identifier les émotions. Discuter des émotions qu'ils ont reconnues dans la chanson. 	<ul style="list-style-type: none"> • Montre-moi un visage content • Pourquoi il est triste ? • Tu fais quoi quand tu es fatigué ?
Collation	<ul style="list-style-type: none"> • Pendant ce temps, procéder à la séance de conseils aux parents • Collation au choix et feuilles de coloriations durant l'attente 	
Art Assiette en carton et visages avec des retailles	<ul style="list-style-type: none"> • Chaque enfant sélectionne une paire d'yeux et une bouche à coller sur l'assiette en carton. Il décore ensuite l'assiette avec le matériel de bricolage. • Chaque enfant présente l'émotion qu'il a choisi et on nomme l'émotion dans une phrase complète ex : Je suis _____ 	<ul style="list-style-type: none"> • Oh tu es très fâché ! • Pourquoi tu pleures ? • Tu mets de la colle sur les yeux et tu les colle
Jeu imaginaire Affiche des émotions + lancer le dé des émotions	<ul style="list-style-type: none"> • Au départ, l'animatrice peut diriger le jeu, puis les étapes peuvent être recommencées en invitant les enfants ou leurs parents à prendre les différents rôles. • Placer deux rangées de chaises et inviter les enfants et les mamans à s'approche pour monter dans l'avion • L'animatrice se tient à la porte de l'avion et vend les billets • Tout le monde range son sac, s'assoit et attache sa ceinture • Prétendre conduire l'avion, nommer la destination, le temps d'arrivée, etc. • Passer entre les rangées et proposer quelque chose à boire • À l'arrivée, tout le monde prend son sac et dit au revoir aux autres 	<ul style="list-style-type: none"> • Aujourd'hui, je suis contente parce que je joue avec les amis • Je suis triste parce que ma sœur me manque • Je lance le dé à X !
Conseil aux parents	<ul style="list-style-type: none"> • Je décris ce que je fais et ce que mon enfant fait 	
Départ	<ul style="list-style-type: none"> • Chanson : C'est le temps de dire au revoir • Chaque enfant choisi un collant à coller près de sa photo 	<ul style="list-style-type: none"> • À la semaine prochaine !

Séances 2 et 3 - Les émotions

SÉANCE 3 - COLÈRE, TRISTESSE, JOIE #2

	HISTOIRE	CHANSON	ART	JEU IMAGINAIRE / DE GROUPE	PÉRIODE PARENT-ENFANT
INTRODUCTION	Galette pique une colère! + placer en séquences	Sur le pont des émotions	Fabriquer M. Patate	Chasse au trésor + piger dans un chapeau « Devine Pourquoi » des Éditions Passe-temps	Je répète ce que mon enfant dit de la bonne façon + je mets l'emphase

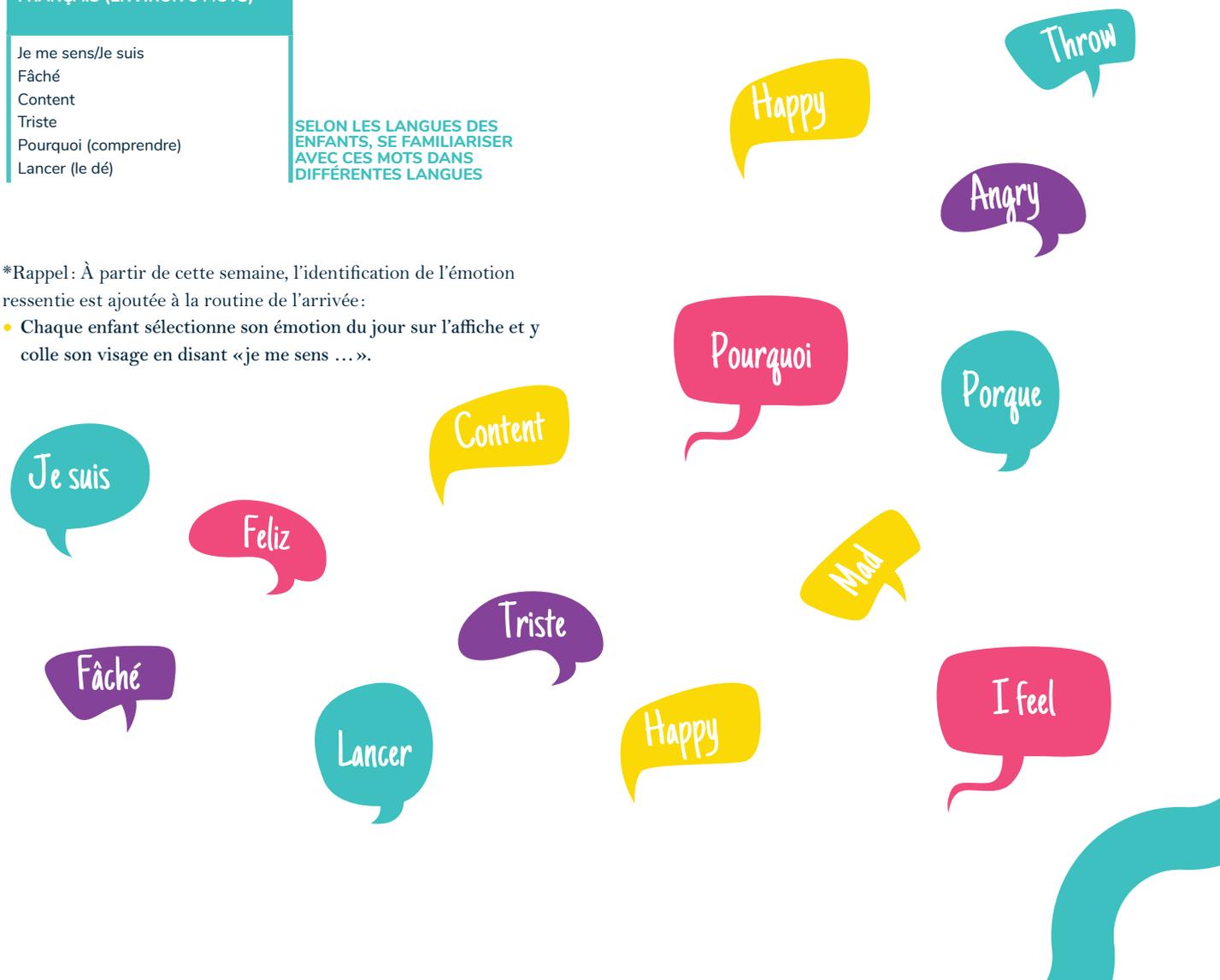
EXEMPLE DE VOCABULAIRE CIBLÉ

FRANÇAIS (ENVIRON 5 MOTS)

Je me sens/Je suis
Fâché
Content
Triste
Pourquoi (comprendre)
Lancer (le dé)

SELON LES LANGUES DES ENFANTS, SE FAMILIARISER AVEC CES MOTS DANS DIFFÉRENTES LANGUES

*Rappel : À partir de cette semaine, l'identification de l'émotion ressentie est ajoutée à la routine de l'arrivée:
 • Chaque enfant sélectionne son émotion du jour sur l'affiche et y colle son visage en disant «je me sens ...».



HISTOIRE

But

- Raconter une même histoire plusieurs fois afin de favoriser le développement du vocabulaire et la participation des enfants
- Apprentissage de nouvelles structures de phrases
- La compréhension de la séquence
- Habiletés narratives
- Éveil à l'écrit

Matériel

- Livre : Galette pique une colère !
- Séquences pertinentes de l'histoire de Galette, collées sur du carton
- Numéros collés au mur

Description et déroulement

- Lire l'histoire en lecture partagée en donnant davantage d'opportunités aux enfants de participer ou d'anticiper les mots et les événements. Faire des pauses avant de nommer les émotions de Galette afin de permettre aux enfants de les nommer.
- Faire le lien avec des faits vécus des enfants
- Tenir le livre à l'envers pour faire réagir les enfants
- Remettre à chaque enfant une étape de l'histoire. Chaque enfant regarde l'image avec son parent.
- Demander qui a le début. S'ils ne savent pas, feuilleter le livre en même temps et demander à chaque enfant de lever la main lorsqu'on arrive à sa partie de l'histoire. Inviter l'enfant à raconter sa partie, dans sa langue à son parent, ou au groupe.
- Demander à l'enfant de venir coller sa partie de l'histoire au mur, sur le bon numéro.
- Résumer une dernière fois l'histoire à partir des séquences au mur

Exemples de phrases à dire

- *Amorcer: Galette tape du... ; Galette est content parce que ...*
- *En premier, en 2^e, en 3^e, après.*
- *Qu'est-ce qui va arriver ?*
- *Galette dit « je me sens... »*

CHANSON

But

- Imitation motrice et verbale
- Apprentissage ludique du vocabulaire
- Demande de récurrences

Matériel

- Chanson « Sur le pont des émotions » au rythme de « Sur le pont d'Avignon »
- Voir les paroles ci-dessous

Sur le pont des émotions,
On y danse, on y danse,
Sur le pont des émotions,
On y danse tous en rond !

(mimer la joie)
Les enfants sont joyeux,
Et puis encore joyeux...

(mimer la colère)
Les enfants sont fâchés,
Et puis encore fâchés...

(mimer la tristesse)
Les enfants sont très tristes,
Et puis encore très tristes...

(mimer la surprise)
Les enfants ont très peur,
Et puis encore très peur...

Description et déroulement

- S'asseoir ou se lever en rond, en incluant les parents
- Chanter la chanson plusieurs fois, en exagérant les mimes et les sons

Exemples de phrases à dire

- *Encore ?*
- *On chante une autre fois !*

ART

But

- Développer la créativité
- Développer le vocabulaire
- Interaction avec les pairs
- Langage non-verbal

Matériel

- Plusieurs M. Patate avec différentes parties du visage

Description et déroulement

- Assembler un M. Patate tous ensemble. Mettre la bouche à l'envers pour en faire un triste, ou mettre les parties au mauvais endroit pour faire réagir les enfants.
- Les enfants disent la phrase «je prends les yeux/nez/bras»
- Nommer et discuter avec les enfants de l'émotion choisie.
- Puis donner du temps aux enfants pour jouer avec le M. patate et créer des visages. Les enfants présentent par la suite leur fabrication au groupe.

Exemples de phrases à dire

- *Tu places les yeux*
- *Oh ton M. Patate a deux bouches*
- *Je pense qu'il est fatigué*

COLLATION

- Pendant ce temps, procéder à la séance de conseils aux parents
- Collation au choix et feuilles de coloriages durant l'attente

JEU SYMBOLIQUE

But

- Réinvestir le vocabulaire dans un contexte plus naturel
- Déduire l'émotion à partir d'une image d'action
- Développer la créativité et les concepts abstraits

Matériel

- Jeu des Éditions Passe-temps: « Devine Pourquoi »

Description et déroulement

- Cacher des images présélectionnées des différentes mises en situation (triste, fâché, content, apeuré) dans la pièce.
- Les enfants cherchent les images dans la pièce et viennent les mettre dans un chapeau.
- Chaque enfant pige une image et essaye de dire ou de mimer ce qu'il voit
- Demander si ça leur ait déjà arrivé et discussion sur le sujet

Exemples de phrases à dire

- *Tu te sens... fâché? Pourquoi?*
- *Je mets la carte dans le chapeau*
- *Bravo, tu as trouvé une carte!*

VOLET PARENTS

Stratégie :

Je répète ce que mon enfant dit de la bonne façon + je mets l'emphase

Au moment de la collation, faire un tour de table avec les parents

- Introduire aux parents le fait qu'à chaque semaine on va discuter d'une stratégie de communication
- Donner des exemples aux parents de contextes où l'on trouve adorable la manière dont l'enfant parle, ou encore qu'on ne donne pas de modèle parce que on ne comprend. Demander aux parents de nommer des exemples :
 - Mots de bébés
 - Faible prononciation
 - Phrase manquante
 - Mots isolés
- Introduire l'image et décortiquer chaque raison pour répéter + ajouter
- Donner des exemples de reformulation
 - Veux pomme → Oh tu veux la pomme
 - Ouvrir → J'ouvre la porte
 - Vu un fleur → Tu as vu une fleur

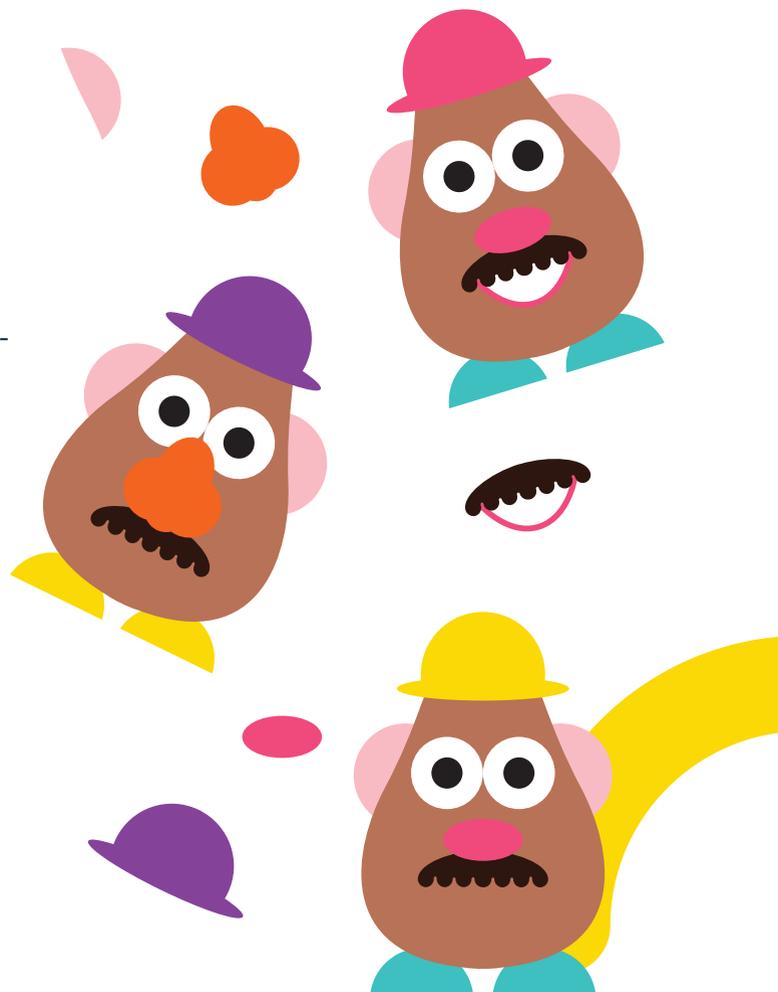


TABLEAU RÉSUMÉ – SÉANCE 3

ACTIVITÉ	DÉROULEMENT	PHRASES À DIRE ET VOCABULAIRE CIBLE
Accueil	<ul style="list-style-type: none"> S'asseoir en cercle dans le coin lecture Chanter la chanson de bienvenue (Bonjour les amis bonjour) en utilisant une marionnette Horaire visuel Rappel des promesses StimuLER Affiche du système de points Chaque enfant sélectionne son émotion du jour sur l'affiche et y colle son visage en disant « je me sens... ». 	<ul style="list-style-type: none"> Je suis fatigué aujourd'hui Ce matin, j'ai eu peur ! <p>Je me sens/Je suis Fâché, Content, Triste Pourquoi (comprendre), Lancer (le dé)</p>
Histoire Galette pique une colère ! + placer en séquences	<ul style="list-style-type: none"> Lire l'histoire en lecture partagée en faisant participer les enfants et anticiper les mots et les événements. Faire des pauses avant de nommer les émotions de Galette afin de permettre aux enfants de les nommer. Tenir le livre à l'envers pour faire parler les enfants Remettre à chaque enfant une étape de l'histoire. Chaque enfant regarde l'image avec son parent. Demander qui a la première étape et feuilleter le livre en même temps. Chaque enfant lève la main lorsqu'on arrive à sa partie de l'histoire. Inviter l'enfant à raconter sa partie, dans sa langue à son parent, ou au groupe. Chaque enfant vient coller sa partie de l'histoire au mur, sur le bon numéro. Résumer une dernière fois l'histoire à partir des séquences au mur 	<ul style="list-style-type: none"> Amorcer : Galette tape du... ; Galette est content parce que ... En premier, en 2^e, en 3^e, etc. Qu'est-ce qui va arriver ? Galette dit « je me sens... »
Chanson Sur le pont des émotions	<ul style="list-style-type: none"> S'asseoir ou se lever en rond, en incluant les parents Chanter plusieurs fois. Exagérer les mimes et les sons 	<ul style="list-style-type: none"> Encore ? On chante une autre fois !
Art Fabriquer M. Patate	<ul style="list-style-type: none"> Assembler un M. Patate tous ensemble. Mettre la bouche à l'envers pour en faire un triste, ou mettre les parties au mauvais endroit pour faire réagir les enfants. Discuter avec les enfants de l'émotion choisie. Les enfants jouent avec le M. patate et créent des visages et présentent par la suite leur fabrication au groupe. 	<ul style="list-style-type: none"> Tu places les yeux Oh ton M. Patate a deux bouches Je pense qu'il est fatigué Les enfants disent la phrase « je prends les yeux/nez/bras »
Collation	<ul style="list-style-type: none"> Pendant ce temps, procéder à la séance de conseils aux parents Collation au choix et feuilles de coloriages durant l'attente 	
Jeu imaginaire Chasse au trésor + piger dans un chapeau « Devine Pourquoi » des Éditions Passe-temps	<ul style="list-style-type: none"> Cacher des images présélectionnées des différentes mises en situation dans la pièce. Les enfants cherchent les images dans la pièce et viennent les mettre dans un chapeau. Chaque enfant pige une image et essaie de dire ou de mimer ce qu'il voit Demander si ça leur ait déjà arrivé et en discuter 	<ul style="list-style-type: none"> Tu te sens... fâché ? Pourquoi ? Je mets la carte dans le chapeau Bravo, tu as trouvé une carte !
Conseil aux parents	<ul style="list-style-type: none"> Je répète ce que mon enfant dit de la bonne façon + je mets l'emphase 	
Départ	<ul style="list-style-type: none"> Chanson : C'est le temps de dire au revoir Chaque enfant choisi un collant à coller près de sa photo 	<ul style="list-style-type: none"> À la semaine prochaine !

Séances 4 et 5 - Le corps

SÉANCE 4 - LES PARTIES DU CORPS

	HISTOIRE	CHANSON	ART	JEU IMAGINAIRE / DE GROUPE	PÉRIODE PARENT-ENFANT
INTRODUCTION	From head to toe	Tête épaule genoux orteils	Dessin silhouette sur papier brun + peinture	Jouer au médecin	Je joue à tour de rôle

EXEMPLE DE VOCABULAIRE CIBLÉ

FRANÇAIS (ENVIRON 5 MOTS)

- Épaule
- Mains
- Pieds
- Tête
- Cou
- Orteil
- Ventre/Bedon
- Chatouiller
- Corps

SELON LES LANGUES DES ENFANTS, SE FAMILIARISER AVEC CES MOTS DANS DIFFÉRENTES LANGUES

HISTOIRE

But

- Développement du vocabulaire cible et exposition à du nouveau vocabulaire
- Améliorer la capacité d'écoute
- Imitation verbale, motrice et langage non-verbal
- Compréhension de la séquence
- Exposition à de nouvelles structures de phrases
- Habiletés narratives
- Tour de rôle
- Éveil à l'écrit

Matériel

- Livre « *From head to toe* »

Description et déroulement

- Ce livre ne présente pas une structure narrative typique. Il s'agit plutôt d'une énumération d'actions à mimer. Il est donc suggéré de créer un contexte à l'histoire, par exemple, l'histoire d'un petit garçon qui a perdu son chien au zoo, il se promène donc d'animal en animal leur demandant s'ils ont vu son chien. Puis chaque animal le met au défi de faire un certain geste, afin de lui indiquer à qui demander pour avoir l'information sur son chien perdu.
- Attention! le livre est en anglais. Essayer de traduire le plus précisément possible le vocabulaire.
- Lire l'histoire en lecture partagée et amener les enfants à discuter des parties du corps, des verbes utilisés et des animaux
- Amener les jeunes à utiliser l'intonation des Questions/Réponses:
 - Tu peux le faire? Oui je peux!
- Imiter avec les enfants les gestes dans le livre

Exemples de phrases à dire

- *Mais où est mon chien?*
- *Quel animal va-t-on voir après? Qui dit crocodile? Qui dit girafe?*

CHANSON

But

- Imitation motrice et verbale
- Développement du vocabulaire cible
- Rythme et rimes
- Demandes de récurrence

Matériel

- Vidéo de la chanson « Tête, épaules, genoux, orteils » en mode ralenti sur YouTube, ou, simplement sans vidéo

Description et déroulement

- Visionner la vidéo avec la chanson ou chanter la chanson
- Chanter avec les enfants en faisant l'imitation des gestes.
- Jouer avec la musique et par exemple baisser le son ou faire une pause pour les amener à continuer à chanter ou demander « encore »
- Discuter des parties du corps mentionnées et ce qu'on peut faire avec (verbes)

COLLATION

- Pendant ce temps, procéder à la séance de conseils aux parents
- Collation au choix et feuilles de coloriages durant l'attente

ART

But

- Interaction avec les pairs
- Développement de la créativité
- Motricité fine
- Développement du vocabulaire

Matériel

- Grands papiers bruns
- Crayons
- Peinture et assiette



Description et déroulement

- Mettre les enfants en équipe de 2 ou 3 selon les présences
- Amener les enfants à dessiner la silhouette de leur coéquipier sur le papier brun. Nommer les parties du corps.
- Mettre la peinture dans des assiettes et demander aux enfants de peindre les silhouettes avec leurs doigts et leurs mains.
- Décorer les bonhommes en discutant des parties du corps

Exemples de phrases à dire

- *Oh tu as fait une grosse tête*
- *Ton amie a 2 mains et 2 ... pieds!*

JEU SYMBOLIQUE

But

- Réinvestir le vocabulaire cible dans un contexte plus naturel
- Employer de nouvelles phrases modelées
- Interaction avec les pairs
- Recréer des séquences familières
- Élargir les connaissances des enfants

Matériel

- Kit du médecin, kit du dentiste, lunette et loupe ainsi que la charte avec les lettres pour la vision
- Des vestes blanches
- Des images indiquant chacune une partie du corps qui fait mal
- Matelas au sol

Description et déroulement

- Séparer le groupe en deux, la moitié seront des soignants et l'autre moitié des patients. Puis les rôles seront inversés.
- Chaque patient pige une carte, ce qui le guidera dans son rôle. Chaque soignant peut choisir le matériel qu'il veut. Amener les enfants à aller consulter le soignant en disant quelle partie du corps leur fait mal
- Chaque petite clinique a un matelas et le kit du soignant. Les enfants peuvent alterner entre les cliniques et entre les rôles.

Exemples de phrases à dire

- *Je me sens pas bien, j'ai mal au ventre*
- *Je suis malade*
- *Ça fait mal?*
- *Ouvre la bouche?*
- *Tu vois les lettres?*

VOLET PARENTS

Stratégie :

Je joue à tour de rôle

Au moment de la collation, faire un tour de table avec les parents

- Donner des exemples aux parents de contextes où l'enfant n'attend pas son tour, ou encore est passif et ne prend pas son tour, ou encore a de la difficulté à faire un apprentissage. Demander aux parents de nommer des exemples :
 - Ne répond pas quand on lui parle
 - Arrache des mains l'objet convoité
 - Bien prononcer un mot
- Expliquer les précurseurs à la communication comme l'imitation (apprendre du vocabulaire, des phrases), le tour de rôle (communiquer adéquatement, utiliser son langage, faire des demandes de récurrence)
- Introduire l'image et décortiquer chaque raison + des façons d'amener l'enfant à maîtriser le tour de rôle
- Donner des exemples :
 - La répétition des comptines permet à l'enfant d'apprendre des mots et phrases dans le plaisir et de chanter à tour de rôle. C'est simple, adapté à tous les niveaux et peut être fait dans toutes les langues.
 - Jouer à tous de rôle nous amène à parler à tour de rôle. Faire des jeux de lancer la balle, piger quelque chose, etc.



TABLEAU RÉSUMÉ – SÉANCE 4

ACTIVITÉ	DÉROULEMENT	PHRASES À DIRE ET VOCABULAIRE CIBLE
Accueil	<ul style="list-style-type: none"> • S'asseoir en cercle dans le coin lecture • Chanter la chanson de bienvenue (Bonjour les amis bonjour) en utilisant une marionnette • Horaire visuel • Rappel des promesses StimuLER • Affiche du système de points • Chaque enfant sélectionne son émotion du jour sur l'affiche et y colle son visage en disant « Je me sens... ». 	<p>Épaule, Mains, Pieds, Tête, Cou Orteil, Ventre/Bedon, Chatouiller Corps</p> <p>Vous avez de beaux sourires aujourd'hui !</p>
Histoire « From head to toe »	<ul style="list-style-type: none"> • Créer un contexte à l'histoire, par exemple, l'histoire d'un petit garçon qui a perdu son chien au zoo, il se promène donc d'animal en animal leur demandant s'ils ont vu son chien. Puis chaque animal le met au défi de faire un certain geste, afin de lui indiquer à qui demander pour avoir l'information sur son chien perdu. • Lire l'histoire en lecture partagée et amener les enfants à discuter des parties du corps, des verbes utilisés et des animaux • Amener les jeunes à utiliser l'intonation des Questions/Réponses : <ul style="list-style-type: none"> • Tu peux le faire ? Oui je peux ! • Imiter avec les enfants les gestes dans le livre 	<ul style="list-style-type: none"> • Mais où est mon chien ? • Quel animal va-t-on voir après ? Qui dit crocodile ? Qui dit girafe ?
Chanson Tête, épaules, genoux, orteils	<ul style="list-style-type: none"> • S'asseoir ou se lever en rond, en incluant les parents • Chanter plusieurs fois. Exagérer les mimes et les sons 	<ul style="list-style-type: none"> • Encore ?
Art Dessin silhouette sur papier brun + peinture	<ul style="list-style-type: none"> • Mettre les enfants en équipe de 2 ou 3 • Chaque enfant dessine la silhouette de son coéquipier sur le papier brun. Nommer les parties du corps. • Peinturer les silhouettes avec les doigts et les mains. • Décorer les bonhommes en discutant des parties du corps 	<ul style="list-style-type: none"> • Oh tu as fait une grosse tête • Ton amie a 2 mains et 2 ... pieds !
Collation	<ul style="list-style-type: none"> • Pendant ce temps, procéder à la séance de conseils aux parents • Collation au choix et feuilles de coloriages durant l'attente 	
Jeu imaginaire Jouer au médecin	<ul style="list-style-type: none"> • Séparer le groupe en deux, la moitié seront des soignants et l'autre moitié des patients. Puis les rôles seront inversés. • Chaque patient pige une carte, ce qui le guidera dans son rôle. • Chaque soignant peut choisir le matériel qu'il veut. Amener les enfants à aller consulter le soignant en disant quelle partie du corps leur fait mal • Chaque petite clinique a un matelas et le kit du soignant. Les enfants peuvent alterner entre les cliniques et entre les rôles. 	<ul style="list-style-type: none"> • Je me sens pas bien, j'ai mal au ventre • Je suis malade • Ça fait mal ? • Ouvre la bouche ? • Tu vois les lettres ?
Conseil aux parents	<ul style="list-style-type: none"> • Je joue à tour de rôle 	
Départ	<ul style="list-style-type: none"> • Chanson : C'est le temps de dire au revoir • Chaque enfant choisi un collant à coller près de sa photo 	<ul style="list-style-type: none"> • À la semaine prochaine !

Séances 4 et 5 - Le corps

SÉANCE 5 - LES 5 SENS

	HISTOIRE	CHANSON	ART	JEU IMAGINAIRE / DE GROUPE	PÉRIODE PARENT-ENFANT
INTRODUCTION	Galette s'en va aux pommes	Savez-vous planter les choux	Le loto des sons à colorier	Affiche des 5 sens + le sac des sensations + associer aux sens	Je joue avec mon enfant en suivant ses intérêts

EXEMPLE DE VOCABULAIRE CIBLÉ

FRANÇAIS (ENVIRON 5 MOTS)

- Voir
- Entendre
- Toucher
- Goûter
- Langue
- Sentir
- Lisse
- Croquer
- Pommier

SELON LES LANGUES DES ENFANTS, SE FAMILIARISER AVEC CES MOTS DANS DIFFÉRENTES LANGUES



HISTOIRE

But

- Développement du vocabulaire cible et exposition à du nouveau vocabulaire
- Améliorer la capacité d'écoute
- Imitation verbale, motrice et langage non-verbal
- Compréhension de la séquence
- Exposition à de nouvelles structures de phrases
- Habiletés narratives
- Tour de rôle
- Éveil à l'écrit

Matériel

- Livre: *Galette s'en va aux pommes*
- Des Pommes

Description et déroulement

- Lire l'histoire en faisant participer les enfants.
- Faire des parallèles avec le personnage de Galette qu'ils ont déjà vu lors des dernières semaines
- Mettre l'emphase sur les 5 sens et ce à quoi ils servent, et mimer l'action des 5 sens avec la pomme
- Indiquer que la semaine prochaine, nous allons parler encore une fois de la cueillette de pomme et de l'automne

Exemples de phrases à dire

- *Je vois la pomme avec mes ... yeux*
- *Je sens la pomme avec mon ... nez. Etc.*

CHANSON

But

- Imitation motrice et verbale
- Développement du vocabulaire cible
- Rythme et rimes
- Demandes de récurrence

Matériel

- Chanson: *Savez-vous planter les choux*. Utiliser une vidéo YouTube, ou encore simplement chanter la chanson
- Un chou en plastique

Description et déroulement

- Chanter la chanson une fois doucement en montrant les gestes et pointant les parties du corps ciblées
- Amener les enfants à faire une demande de récurrence (ex: encore!)
- Chanter une deuxième fois et passer le chou aux enfants

Exemples de phrases à dire

- *Comment on plante les choux? Avec les pieds! Avec les coudes! Etc.*

COLLATION

- Pendant ce temps, procéder à la séance de conseils aux parents
- Collation au choix et feuilles de coloriages durant l'attente
- Reprendre les phrases utilisées lors de l'histoire. Par exemple: «Je vois le biscuit avec mes yeux».

ART

But

- Attention et discrimination auditive
- Vocabulaire lié à l'ouïe

Matériel

- Loto des sons
- Banque de sons sur ordinateur
- Marqueurs effaçables

Description et déroulement

- Distribuer à chaque enfant une fiche de loto. Jouer les bandes sonores et demander aux enfants de colorier avec un marqueur effaçable l'item auquel ils associent le son. Discuter ensuite de l'ouïe et des sons entendus

Exemples de phrases à dire

- *J'écoute avec mes oreilles*
- *Qu'est-ce que j'entends?*



JEU SYMBOLIQUE

But

- Développer la motricité
- Réinvestir le vocabulaire cible dans un contexte plus naturel
- Exposition à du vocabulaire descriptif
- Interaction avec les pairs

Matériel

- Affiche des 5 sens
- Les 5 sens collés sur des bâtons
- Un sac avec plusieurs objets ayant des textures différentes et pouvant être exploré avec des sens différents (ex : un fruit, une fleur, du coton, une balle piquante, un oiseau, un morceau de bois, une glue, des lunettes, etc.)

Description et déroulement

- Présenter l'affiche des 5 sens et fait un rappel aux enfants (ex : je regarde avec les yeux, je sens avec le nez, je goûte avec la bouche, etc.)
- Distribuer un 5 sens sur bâton à chaque enfant.
- Expliquer qu'on va utiliser nos sens pour découvrir des informations comme des détectives.
- Amener chaque enfant à mettre la main dans le sac et à attraper un objet. Il doit essayer de deviner c'est quoi avant de le sortir.
- Une fois que l'objet est sorti, décrire la texture et la forme (ex : c'est lisse, c'est dur, ça pique, c'est beau, c'est petit, c'est rond, etc.).
- Demander aux enfants quel sens allons-nous utiliser pour explorer cet objet. L'enfant qui tient le bon bâton peut alors lever le bras.

Exemples de phrases à dire

- *Le coton est doux, c'est doux comme un petit chat, comme le mouton*
- *Avec quoi je goûte la pomme ?*
- *Qu'est-ce que j'ai besoin pour sentir la fleur ?*

VOLET PARENTS

Stratégie :

Je joue avec mon enfant en suivant ses intérêts

Au moment de la collation, faire un tour de table avec les parents

- Donner des exemples aux parents de contextes où on impose notre idée à l'enfant
 - On veut qu'il nomme les animaux dans un livre
 - On veut jouer aux dinosaures alors qu'il joue aux voitures
 - On veut créer un scénario auquel il n'adhère pas
- Expliquer que lors d'une période de jeu, de laisser l'enfant choisir son jeu, puis de s'intégrer à son jeu est plus bénéfique pour assurer une meilleure interaction.
- Introduire l'image et décortiquer chaque raison + des façons de faire pour amener l'enfant à faire des demandes
- Donner des exemples :
 - L'enfant joue avec les aliments en plastique. Prendre un chaudron et proposer de faire une soupe aux légumes et aux araignées.
 - L'enfant joue aux voitures. Proposer de faire la course et lui demander quelle voiture il aimerait vous prêter.

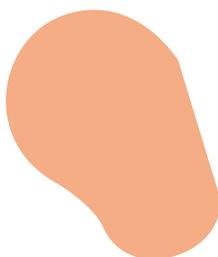
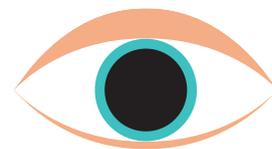
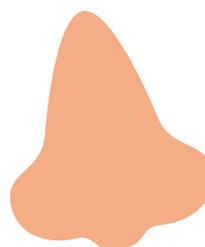


TABLEAU RÉSUMÉ – SÉANCE 5

ACTIVITÉ	DÉROULEMENT	PHRASES À DIRE ET VOCABULAIRE CIBLE
Accueil	<ul style="list-style-type: none"> • S'asseoir en cercle dans le coin lecture • Chanter la chanson de bienvenue (Bonjour les amis bonjour) en utilisant une marionnette • Horaire visuel • Rappel des promesses StimuLER • Affiche du système de points • Chaque enfant sélectionne son émotion du jour sur l'affiche et y colle son visage en disant « je me sens... ». 	<p>Voir, Entendre, Toucher, Goûter, Langue, Sentir, Lisse, Croquer, Pommier</p> <ul style="list-style-type: none"> • C'est quoi les promesses StimuLER ? • Je regarde avec les ... yeux ! • Montre-moi tes yeux !
Histoire Galette s'en va aux pommes	<ul style="list-style-type: none"> • Faire des parallèles avec le personnage de Galette qu'ils ont déjà vu lors des dernières semaines • Mettre l'emphase sur les 5 sens et ce à quoi ils servent, et mimer l'action des 5 sens avec la pomme • Indiquer que la semaine prochaine, nous allons parler encore une fois de la cueillette de pomme et de l'automne 	<ul style="list-style-type: none"> • Je vois la pomme avec mes ... yeux • Je sens la pomme avec mon ...nez. Etc.
Chanson Savez-vous planter les choux	<ul style="list-style-type: none"> • Chanter la chanson une fois doucement en montrant les gestes et pointant les parties du corps ciblées • Chanter une deuxième fois et passer le chou aux enfants afin qu'ils l'utilisent pour mimer les gestes 	<ul style="list-style-type: none"> • Comment on plante les choux ? Avec les pieds ! Avec les coudes ! Etc. • On écoute encore la chanson ?
Art Loto des sons	<ul style="list-style-type: none"> • Distribuer à chaque enfant une fiche de loto. Jouer les bandes sonores et demander aux enfants de colorier avec un marqueur effaçable l'item auquel ils associent le son. • Discuter ensuite de l'ouïe et des sons entendus 	<ul style="list-style-type: none"> • J'écoute avec mes oreilles • Qu'est-ce que j'entends ?
Collation	<ul style="list-style-type: none"> • Pendant ce temps, procéder à la séance de conseils aux parents • Collation au choix et feuilles de coloriages durant l'attente 	
Jeu imaginaire Affiche des 5 sens + le sac des sensations + associer aux sens	<ul style="list-style-type: none"> • Présenter l'affiche des 5 sens et fait un rappel aux enfants • Distribuer un 5 sens sur bâton à chaque enfant. • Expliquer qu'on va utiliser nos sens pour découvrir des informations comme des détectives. • Amener chaque enfant à mettre la main dans le sac et à attraper un objet. Il doit essayer de deviner c'est quoi avant de le sortir. • Une fois que l'objet est sorti, décrire la texture et la forme • Demander aux enfants quel sens allons-nous utiliser pour explorer cet objet. L'enfant qui tient le bon bâton peut alors lever le bras. 	<ul style="list-style-type: none"> • Le coton est doux, c'est doux comme un petit chat, comme le mouton • Avec quoi je goûte la pomme ? • Qu'est-ce que j'ai besoin pour sentir la fleur ? • C'est lisse, c'est dur, ça pique, c'est beau, c'est petit, c'est rond, etc.
Conseil aux parents	<ul style="list-style-type: none"> • Je joue avec mon enfant en suivant ses intérêts 	
Départ	<ul style="list-style-type: none"> • Chanson : C'est le temps de dire au revoir • Chaque enfant choisi un collant à coller près de sa photo 	<ul style="list-style-type: none"> • À la semaine prochaine !

Séances 6 et 7 – Les saisons

SÉANCE 6 – L'AUTOMNE

	HISTOIRE	CHANSON	ART	JEU IMAGINAIRE / DE GROUPE	PÉRIODE PARENT-ENFANT
INTRODUCTION	Voici l'automne OU C'est l'automne, des éditions Scholastic	3 petites feuilles	Arbre géant avec feuilles d'arbre et peinture + pommes en carton	Racler/sauter dans les feuilles et les mettre dans un panier	Je chante des comptines et j'encourage mon enfant à imiter mes gestes

EXEMPLE DE VOCABULAIRE CIBLÉ

FRANÇAIS (ENVIRON 5 MOTS)
Saisons
Automne
Feuilles
Vent
Souffle
Pluie
Racler
Râteau

SELON LES LANGUES DES ENFANTS, SE FAMILIARISER AVEC CES MOTS DANS DIFFÉRENTES LANGUES

Pluie

Seasons

Fall

Souffle

Rake

Rain

Wind

Feuilles

Rake

Blow

Viento

Racler

Temporada

Soplar

Saisons

HISTOIRE

But

- Développement du vocabulaire cible et exposition à du nouveau vocabulaire
- Améliorer la capacité d'écoute
- Imitation verbale, motrice et langage non-verbal
- Compréhension de la séquence
- Exposition à de nouvelles structures de phrases
- Habiletés narratives
- Tour de rôle
- Éveil à l'écrit

Matériel

- Livre : Voici l'automne OU C'est l'automne, des éditions Scholastic
- Feuilles d'automne (de vraies ou en papier carton)

Description et déroulement

- En regardant la page couverture, demander aux enfants s'ils ont déjà vu des feuilles avec plein de couleurs
- Raconter l'histoire en impliquant les enfants
- Utiliser les feuilles pour faire participer les enfants
- Demander s'ils pensent qu'il est possible de recoller les feuilles dans l'arbre
- Demander aux enfants s'il y a l'automne dans leur pays d'origine et quelle est leur saison préférée.

Exemples de phrases à dire

- *Les feuilles tombent*
- *Le vent souffle*

CHANSON

But

- Imitation motrice et verbale
- Développement du vocabulaire cible
- Rythme et rimes
- Demandes de récurrence

Matériel

- Chanson 3 petites feuilles (voir la Vidéo sur YouTube, inspirée de la chanson 5 little leaves en anglais)
- Arbre d'automne en carton
- Les mêmes feuilles colorées utilisées à l'histoire

Description et déroulement

- Coller l'arbre en carton au mur et coller les 3 ou 5 feuilles sur l'arbre
- Chanter la chanson une première fois en faisant les gestes associés (le vent souffle, les feuilles tombent).
- À chaque couplet, décoller une feuille et la laisser tomber
- Amener les enfants à demander « encore » et chanter la chanson à nouveau en impliquant les enfants. Chaque feuille peut être enlevée par un enfant.

COLLATION

- Pendant ce temps, procéder à la séance de conseils aux parents
- Collation au choix et feuilles de coloriage durant l'attente

ART

But

- Interaction avec les pairs
- Développement de la créativité
- Développement du vocabulaire
- Motricité fine

Matériel

- L'arbre géant en carton utilisé pour la chanson
- Carton blanc
- Vraies feuilles d'arbre
- Pommes en carton (ou cercles rouges)
- Peinture
- Colle

Description et déroulement

- Discuter des couleurs des feuilles et dire qu'on va décorer notre propre arbre. Faire un rappel sur l'histoire de la semaine précédente, concernant la cueillette de pommes dans le pommier
- Coller l'arbre sur le carton blanc et le mettre par terre ou sur la table.
- S'asseoir autour et amener les enfants à tremper les feuilles d'arbre dans la peinture et à étamper leur forme sur le gros arbre
- Une fois les feuilles terminées, coller les pommes dans l'arbre

Exemples de phrases à dire

- *Je colle une pomme dans l'arbre*
- *Il y a beaucoup de feuilles dans l'arbre!*
- *Je vois plein de belles couleurs*
- *Qui veut cueillir une pomme?*

JEU SYMBOLIQUE

But

- Développer la motricité
- Réinvestir le vocabulaire cible dans un contexte plus naturel
- Exposition à du vocabulaire descriptif
- Interaction avec les pairs

Matériel

- Râteaux pour enfant, en plastique
- Si possible d'aller dehors, vraies feuilles d'arbres
- S'il n'est pas possible d'aller dehors, prévoir des feuilles d'arbre pour jouer à l'intérieur, ou encore des feuilles en papier carton.
- Paniers ou sacs

Description et déroulement

- Expliquer aux enfants que toutes les feuilles tombent par terre, et qu'il faut donc les ramasser. On peut les utiliser pour donner des vitamines aux plantes qu'on plante.
- Racler les feuilles et les mettre dans un panier
- Si dehors : sauter dans les feuilles, puis les racler et les mettre dans un panier
- S'asseoir en rond et amener chaque enfant à partager ses trouvailles

Exemples de phrases à dire

- *S'adapter au niveau de l'enfant pour donner des modèles de phrases.*
- *Je ramasse les feuilles*
- *Je racler les feuilles*
- *Je mets les feuilles dans le panier*
- *Tu as sauté dans les feuilles !*

VOLET PARENTS

Stratégie :

Je chante des comptines et j'encourage mon enfant à imiter mes gestes

Au moment de la collation, faire un tour de table avec les parents

- Demander aux parents s'il existe des comptines dans leur langue, que les parents chantent aux enfants. Si des parents parlent la même langue, les amener à comparer les comptines connues.
- Prendre un moment pour voir si ces comptines existent sur YouTube.
- Mettre en lumière l'aspect ludique des comptines présentées lors des séances, ainsi que leurs utilités (demandes de récurrence, imitation verbale et motrice, apprentissage de rimes)
- Introduire l'image et décortiquer chaque raison + des façons de faire pour amener l'enfant à faire des demandes
- Donner des exemples de comment utiliser les comptines :
 - Au lieu que l'enfant passe un moment seul devant la télé ou le iPad, créer de petits moments festifs ou le parent chante et danse avec l'enfant
 - Faire des pauses dans les paroles afin d'amener l'enfant à compléter (ex : Frère Jacques, Frère Jacques, dormez-.....)



TABLEAU RÉSUMÉ – SÉANCE 6

ACTIVITÉ	DÉROULEMENT	PHRASES À DIRE ET VOCABULAIRE CIBLE
Accueil	<ul style="list-style-type: none"> • S'asseoir en cercle dans le coin lecture • Chanter la chanson de bienvenue (Bonjour les amis bonjour) en utilisant une marionnette • Horaire visuel • Rappel des promesses StimuLER • Affiche du système de points • Chaque enfant sélectionne son émotion du jour sur l'affiche et y colle son visage en disant « je me sens... ». 	Saisons Automne Feuilles Vent Souffle Pluie Racler Râteau
Histoire Voici l'automne OU C'est l'automne, des éditions Scholastic	<ul style="list-style-type: none"> • En regardant la page couverture, demander aux enfants s'ils ont déjà vu des feuilles avec plein de couleurs • Utiliser les feuilles pour faire participer les enfants • Demander s'ils pensent qu'il est possible de recoller les feuilles dans l'arbre • Demander aux enfants s'il y a l'automne dans leur pays d'origine et quelle est leur saison préférée. 	<ul style="list-style-type: none"> • Les feuilles tombent • Le vent souffle
Chanson 3 petites feuilles	<ul style="list-style-type: none"> • Coller l'arbre en carton au mur et coller les 3 ou 5 feuilles sur l'arbre • Chanter la chanson une première fois en faisant les gestes associés • À chaque couplet, décoller une feuille et la laisser tomber • Amener les enfants à demander « encore » et chanter la chanson à nouveau en impliquant les enfants. Chaque feuille peut être enlevée par un enfant. 	
Art Arbre géant avec feuilles d'arbre et peinture + pommes en carton	<ul style="list-style-type: none"> • Discuter des couleurs des feuilles et dire qu'on va décorer notre propre arbre. Faire un rappel sur l'histoire de la semaine précédente, concernant la cueillette de pommes dans le pommier • Coller l'arbre sur le carton blanc et le mettre par terre ou sur la table. • Tremper les feuilles d'arbre dans la peinture et étamper leur forme sur le gros arbre • Coller les pommes dans l'arbre 	<ul style="list-style-type: none"> • Je colle une pomme dans l'arbre • Il y a beaucoup de feuilles dans l'arbre ! • Je vois plein de belles couleurs • Qui veut cueillir une pomme ?
Collation	<ul style="list-style-type: none"> • Pendant ce temps, procéder à la séance de conseils aux parents • Pommes en collation et feuilles de coloriages durant l'attente 	
Jeu imaginaire Racler/sauter dans les feuilles et les mettre dans un panier	<ul style="list-style-type: none"> • Il ramasser les feuilles. On peut les utiliser pour donner des vitamines aux plantes qu'on plante. • Racler les feuilles et les mettre dans un panier • Si dehors : sauter dans les feuilles, puis les racler et les mettre dans un panier • S'asseoir en rond et chaque enfant partage ses trouvailles 	<ul style="list-style-type: none"> • Je racle les feuilles • Je mets les feuilles dans le panier • Tu as sauté dans les feuilles !
Conseil aux parents	<ul style="list-style-type: none"> • Je chante des comptines et j'encourage mon enfant à imiter mes gestes 	
Départ	<ul style="list-style-type: none"> • Chanson : C'est le temps de dire au revoir • Chaque enfant choisi un collant à coller près de sa photo 	<ul style="list-style-type: none"> • À la semaine prochaine !

Séances 6 et 7 – Les saisons

SÉANCE 7 – L'HIVER

	HISTOIRE	CHANSON	ART	JEU IMAGINAIRE / DE GROUPE	PÉRIODE PARENT-ENFANT
INTRODUCTION	P'tit loup fait du ski	Neige, neige blanche	Bonhomme de neige en carton et popcorn ou coton	Course : s'habiller en habit de neige.	J'offre des choix à mon enfant

EXEMPLE DE VOCABULAIRE CIBLÉ

FRANÇAIS (ENVIRON 5 MOTS)

- Neige
- Froid
- Manteau
- Extérieur
- Intérieur
- Jeux de société
- Glisser
- Casse-tête
- Patiner

SELON LES LANGUES DES ENFANTS, SE FAMILIARISER AVEC CES MOTS DANS DIFFÉRENTES LANGUES

A collection of colorful speech bubbles containing words in various languages related to winter and the items listed in the French box. The words include: Abrigo, Jacket, Snow, Manteau, Cold, Inside, Slide, Patiner, Ice skating, Intérieur, Outside, Puzzles, Froid, Patinar, Nieve.

HISTOIRE

But

- Développement du vocabulaire cible et exposition à du nouveau vocabulaire
- Améliorer la capacité d'écoute
- Imitation verbale, motrice et langage non-verbal
- Compréhension de la séquence
- Exposition à de nouvelles structures de phrases
- Habiletés narratives
- Tour de rôle
- Éveil à l'écrit

Matériel

- Livre: P'tit loup fait du ski

Description et déroulement

- Lire l'histoire en lecture partagée et amener les enfants à discuter des sports d'hiver qu'on peut faire à l'extérieur
- Demander s'ils ont déjà joué dans la neige ou vu de la neige dans un film (ex: la reine des neiges)
- Discuter des vêtements qu'on met en hiver
- Expliquer le contraste avec les jeux de société qu'on fait à l'intérieur en famille quand il y a une panne de courant ou du verglas et qu'il fait trop froid.

CHANSON

But

- Imitation motrice et verbale
- Développement du vocabulaire cible
- Rythme et rimes
- Demandes de récurrence

Matériel

- Chanson neige, neige blanche
- Cotons

Description et déroulement

- Chanter la chanson en incluant les gestes (tombe, sur ma tête). Faire tomber les flocons de coton sur la tête des enfants
- Amener les enfants à demander «encore» et chanter une deuxième fois en plus remettre du coton aux enfants afin qu'ils puissent le manipuler

JEU SYMBOLIQUE

But

- Motricité globale
- Réinvestir le vocabulaire cible dans un contexte plus naturel
- Exposition à du vocabulaire nouveau
- Interaction avec les pairs et esprit d'équipe

Matériel

- Vêtements d'hiver pour enfant, en double: manteau, pantalons de neige, bottes, tuque, foulard, mitaines

Description et déroulement

- Présenter les vêtements d'hiver, les nommer et montrer comment les porter. Il s'agit de mots de vocabulaire plus large que le vocabulaire ciblé.
- Faire deux équipes. Mettre les vêtements dans des bacs à l'autre bout du local
- Chaque équipe choisit une personne qui va porter les vêtements. Au signal, les deux équipes courent vers les vêtements, et aident leur coéquipier à s'habiller le plus vite possible. Les plus rapides gagnent!
- Amener les enfants à demander «encore». Recommencer et choisir d'autres candidats.

Exemples de phrases à dire

- *1,2,3 c'est parti!*
- *Je mets mon manteau*
- *Je mets mes pieds dans mes bottes*
- *J'aide mon ami*
- *J'ai gagné!*

COLLATION

- Pour cette semaine, la collation sera différente:

Matériel

- Chocolat chaud
- Couvertures
- Jeux de société: casse-têtes



Description et déroulement

- Préparer le chocolat chaud et le distribuer
- Mise en situation : S'asseoir en rond dans le coin lecture, avec les poufs et les couvertures. Expliquer que parfois il fait très froid, qu'il y a une grosse tempête, et même que l'électricité peut couper. On ne peut pas jouer à l'ordinateur et on ne peut pas jouer dehors. Qu'est-ce qu'on peut faire ? Ces moments-là sont finalement amusants parce qu'on s'assoit en famille et on boit quelque chose de chaud pour se réchauffer.
- Sortir les casse-têtes et donner un temps aux enfants pour les construire. Pendant ce temps, procéder à la capsule de conseils aux parents

ART

But

- Interaction avec les pairs
- Développement de la créativité
- Développement du vocabulaire
- Motricité fine

Matériel

- Un papier carton par enfant
- Les parties du bonhomme de neige
- Du coton

Description et déroulement

- Puisqu'on ne peut pas jouer dehors, on va faire un bonhomme de neige à l'intérieur
- Discuter de l'inférence : D'habitude c'est dehors, à l'intérieur qu'est-ce qui va se passer avec le bonhomme de neige s'il fait trop chaud ?
- Chaque enfant demande les morceaux dont il a besoin, et fabrique son bonhomme de neige

Exemples de phrases à dire

- *Ce sont des objectifs secondaires mais discuter des couleurs (blanc, noir, orange, brun), des formes (rond, carré) et des quantités (1,2,5) grandeur (petit, moyen, grand).*
- *Par quoi on commence pour faire un bonhomme de neige ? On roule on roule la grande boule*
- *Son nez est une carotte !*
- *Oups il est tout nu, comment on peut l'habiller ?*

VOLET PARENTS

Stratégie :

J'offre des choix à mon enfant

Au moment de la collation, faire un tour de table avec les parents

- Donner des exemples aux parents de contextes où l'enfant ne fait pas de demandes ou fait une mauvaise demande. Demander aux parents de nommer des exemples :
 - Arrache des mains
 - Pointe
 - Demande sans contact visuel
 - Mots isolés
- Expliquer que selon le niveau, les enfants vont faire une des choses ci-dessus. Si c'est difficile pour eux de formuler une demande, on va leur donner un choix. Comme ça on ne leur donne pas la réponse, mais on les aide à nommer. Aussi c'est plus concret.
- Introduire l'image et décortiquer chaque raison + des façons de faire pour amener l'enfant à faire des demandes
- Donner des exemples :
 - Faire de l'absurde en donnant la mauvaise chose
 - Reprendre le mot dit par l'enfant avec un ton interrogatif
 - Faire exprès de mettre un objet hors de portée pour que l'enfant demande
 - Faire comme si on a les oreilles sales et qu'on n'a pas entendu



TABLEAU RÉSUMÉ – SÉANCE 7

ACTIVITÉ	DÉROULEMENT	PHRASES À DIRE ET VOCABULAIRE CIBLE
Accueil	<ul style="list-style-type: none"> • S'asseoir en cercle dans le coin lecture • Chanter la chanson de bienvenue (Bonjour les amis bonjour) en utilisant une marionnette • Horaire visuel • Rappel des promesses StimuLER • Affiche du système de points • Chaque enfant sélectionne son émotion du jour sur l'affiche et y colle son visage en disant « je me sens... ». 	Neige Froid Manteau Extérieur Intérieur Jeux de société Glisser, Casse-tête, Patiner
Histoire P'tit loup fait du ski	<ul style="list-style-type: none"> • Lire l'histoire en lecture partagée et amener les enfants à discuter des sports d'hiver qu'on peut faire à l'extérieur • Demander s'ils ont déjà joué dans la neige ou vu de la neige dans un film (ex : la reine des neiges) • Expliquer le contraste avec les jeux de société qu'on fait à l'intérieur en famille quand il y a une panne de courant ou du verglas et qu'il fait trop froid. 	<ul style="list-style-type: none"> • J'adore jouer dans la neige • Il fait froid ou chaud l'hiver ? • En hiver on porte un manteau, une tuque, des bottes, des gants, etc.
Chanson Neige, neige blanche	<ul style="list-style-type: none"> • Chanter en incluant les gestes • Faire tomber les flocons de coton sur la tête des enfants • Les enfants manipulent le coton 	<ul style="list-style-type: none"> • La neige tombe !
Art Bonhomme de neige en carton et popcorn ou coton	<ul style="list-style-type: none"> • Puisqu'on ne peut pas jouer dehors, on va faire un bonhomme de neige à l'intérieur • Chaque enfant demande les morceaux dont il a besoin, et fabrique son bonhomme de neige • Ce sont des objectifs secondaires mais discuter des couleurs (blanc, noir, orange, brun), des formes (rond, carré) et des quantités (1,2,5), grandeur (petit, moyen, grand). 	<ul style="list-style-type: none"> • Discuter de l'inférence : D'habitude c'est dehors, à l'intérieur qu'est-ce qui va se passer avec le bonhomme de neige s'il fait trop chaud ? • Par quoi on commence pour faire un bonhomme de neige ? On roule on roule la grande boule • Quel légume j'ai besoin ? • Oups il est tout nu, comment on l'habille ?
Collation	<ul style="list-style-type: none"> • Préparer le chocolat chaud et les distribuer • Mise en situation : S'asseoir en rond dans le coin lecture, avec les poufs et les couvertures. Expliquer que parfois il fait très froid, qu'il y a une grosse tempête, et même que l'électricité peut couper. On ne peut pas jouer à l'ordinateur et on ne peut pas jouer dehors. Qu'est-ce qu'on peut faire ? On s'amuse parce qu'on s'assoit en famille et on boit quelque chose de chaud pour se réchauffer. • Sortir les casse-têtes. Pendant ce temps, procéder à la capsule de conseils aux parents 	
Jeu imaginaire Racler/sauter dans les feuilles et les mettre dans un panier	<ul style="list-style-type: none"> • Présenter les vêtements d'hiver, montrer comment les porter. • Faire deux équipes. Mettre les vêtements dans des bacs à l'autre bout du local • Chaque équipe choisit une personne qui va porter les vêtements. Au signal, les deux équipes courent vers les vêtements, et aident leur coéquipier à s'habiller le plus vite possible. Les plus rapides gagnent ! • Recommencer et choisir d'autres candidats. 	<ul style="list-style-type: none"> • 1,2,3 c'est parti ! • Je mets mon manteau • Je mets mes bottes dans mes pieds • J'aide mon ami • J'ai gagné ! • Encore ? !
Conseil aux parents	<ul style="list-style-type: none"> • J'offre des choix à mon enfant 	
Départ	<ul style="list-style-type: none"> • Chanson : C'est le temps de dire au revoir • Chaque enfant choisit un collant à coller près de sa photo 	<ul style="list-style-type: none"> • À la semaine prochaine !

Séances 8 et 9 - La nourriture

SÉANCE 8 - FRUITS ET LÉGUMES

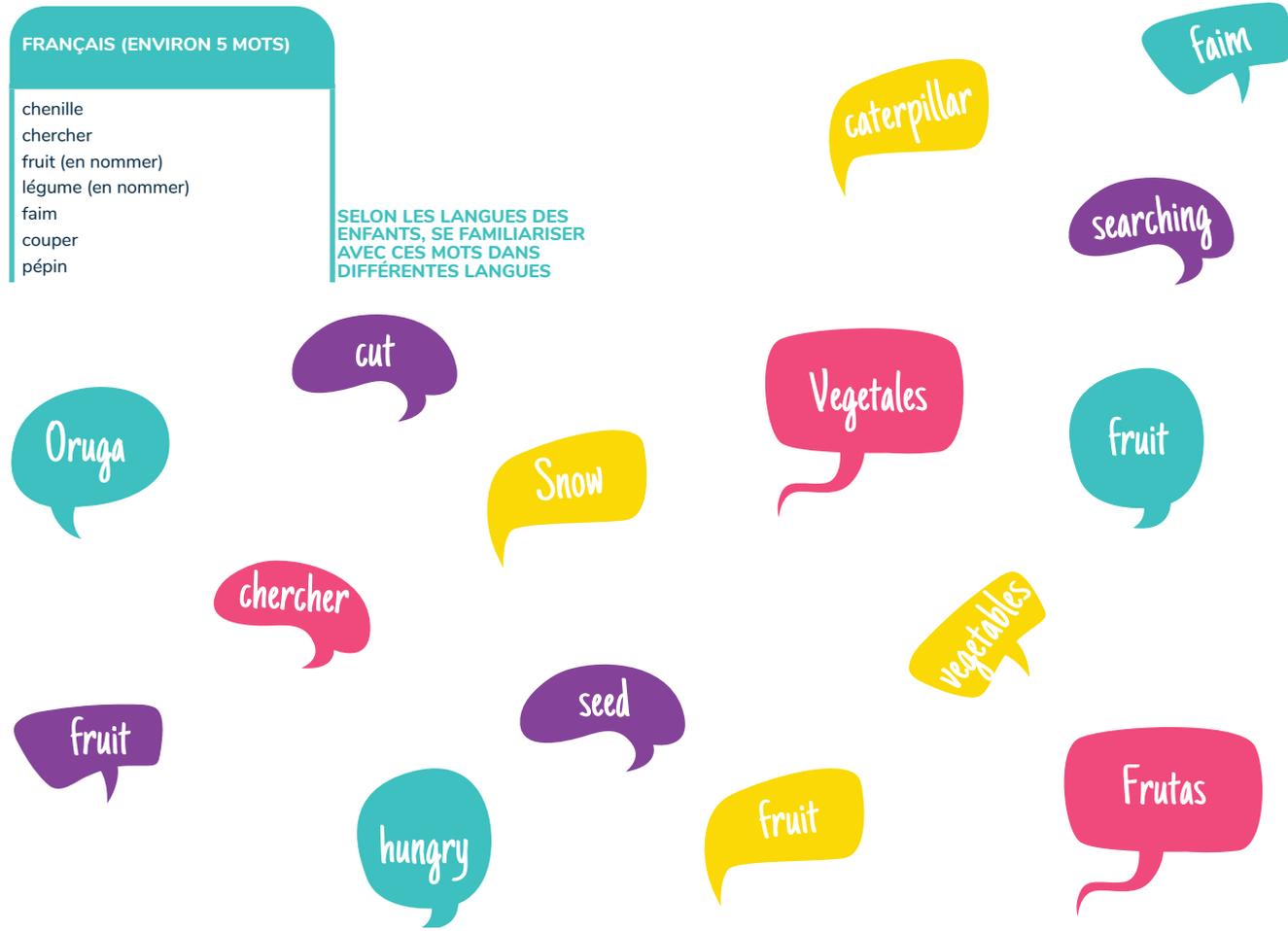
	HISTOIRE	CHANSON	ART	JEU IMAGINAIRE / DE GROUPE	PÉRIODE PARENT-ENFANT
INTRODUCTION	La chenille qui fait des trous	1,2,3 nous irons au bois	Décorer l'arbre et le champ et avec les fruits et légumes	Pizza en pâte à modeler	J'ajoute un mot à la phrase de mon enfant

EXEMPLE DE VOCABULAIRE CIBLÉ

FRANÇAIS (ENVIRON 5 MOTS)

- chenille
- chercher
- fruit (en nommer)
- légume (en nommer)
- faim
- couper
- pépin

SELON LES LANGUES DES ENFANTS, SE FAMILIARISER AVEC CES MOTS DANS DIFFÉRENTES LANGUES



HISTOIRE

But

- Développement du vocabulaire cible et exposition à du nouveau vocabulaire
- Améliorer la capacité d'écoute
- Imitation verbale, motrice et langage non-verbal
- Compréhension de la séquence
- Exposition à de nouvelles structures de phrases
- Habiletés narratives
- Tour de rôle
- Éveil à l'écrit

Matériel

- Livre: La chenille qui fait des trous

Description et déroulement

- Lire l'histoire en lecture partagée et amener les enfants à compter et nommer les fruits dans leur langue
- Faire le lien avec des faits vécus par les enfants (ils mangent quoi quand ils ont faim). Discuter d'un plat cuisiné par leur mère ou leur père, ou un autre membre de la famille qu'ils aiment particulièrement.
- Demander s'ils ont déjà eu mal au ventre, et dans quel contexte.
- Tenir le livre à l'envers pour faire parler les enfants

Exemples de phrases à dire

- *Combien de fraise la chenille a mangé?*
- *Elle a trop trop mangé!*

Moi, j'adore la pizza. C'est quoi ton plat préféré?

CHANSON

But

- Imitation motrice et verbale
- Développement du vocabulaire cible
- Rythme et rimes
- Demandes de récurrence
- Compter

Matériel

- Chanson: 1,2,3 nous irons au bois, disponible sur YouTube en vidéo

Description et déroulement

- Faire un rappel concernant le fait que comme dans le livre, nous allons compter dans la chanson.
- Chanter la chanson plusieurs fois avec des gestes, et compter dans différentes langues

ART

But

- Interaction avec les pairs
- Développement de la créativité
- Développement du vocabulaire
- Motricité fine
- Tour de rôle

Matériel

- Fruits et légumes plastifiés
- En carton: arbre fruitier et sol représentant un champ
- Fiche des catégories (fruits ou légumes)
- 2 bacs

Description et déroulement

- Placer deux bacs, dont l'un identifié aux fruits et l'autre aux légumes.
- Expliquer que la plupart des fruits poussent dans les arbres, et que la plupart des légumes poussent dans le sol. Montrer, à l'aide d'une pomme par exemple, que les fruits ont souvent des pépins
- À tour de rôle, les enfants pigent un fruit ou un légume, le nomment avec l'aide de l'animatrice, et viennent le coller au bon endroit, sur l'arbre ou dans le champ.

Exemples de phrases à dire

- *La poire est un fruit parce qu'elle a des pépins*
- *La fraise est un fruit et elle pousse dans un petit arbre.*
- *La carotte est un légume. Qui mange des carottes?*

COLLATION

- Prévoir des fruits et des légumes
- Pendant ce temps, procéder à la séance de conseils aux parents
- Feuilles de coloriages durant l'attente

JEU SYMBOLIQUE

But

- Motricité fine
- Réinvestir le vocabulaire cible dans un contexte plus naturel
- Exposition à du vocabulaire nouveau
- Interaction avec les pairs
- Apprentissage d'une séquence de la vie quotidienne

Matériel

- Pâte à modeler
- Accessoire de pâte à modeler (rouleau, couteaux, assiette, etc)

Description et déroulement

- Les enfants assemblent leur pizza en pâte à modeler
- Ensuite, ils font semblant de faire cuire la pizza dans le four du coin cuisine
- Puis, ils sortent la pizza, la coupent et la mangent

Exemples de phrases à dire

- *Je coupe ma pizza.*
- *Je mange ma pizza.*
- *C'est la meilleure pizza*
- *Tu veux une part?*

VOLET PARENTS

Stratégie :

J'ajoute un mot à la phrase de mon enfant

Au moment de la collation, faire un tour de table avec les parents

- Donner des exemples aux parents de contextes où l'on trouve ça mignon comment l'enfant parle ou encore que l'enfant se contente du minimum pour se faire comprendre. Demander aux parents de nommer des exemples :
 - Mots de bébé
 - Faible prononciation
 - Phrase manquante
 - Mots isolés
 - Mentionner que ce conseil ressemble à celui discuté dans les premières semaines, soit « je répète ce que mon enfant dit », mais qu'on vient rajouter un niveau de complexité.
- Introduire l'image et décortiquer chaque raison pour répéter + ajouter
- Donner des exemples de reformulation
 - Veux pomme → Oh tu veux la pomme ROUGE
 - Je Ouvrir porte → J'ouvre la porte DE LA MAISON
 - Vu le fleur → Tu as vu la BELLE fleur
- Lors de la période libre de jeu, sortir les jeux suivants :
 - Fabriquer une pizza
 - Les fruits du marché



TABLEAU RÉSUMÉ – SÉANCE 8

ACTIVITÉ	DÉROULEMENT	PHRASES À DIRE ET VOCABULAIRE CIBLE
Accueil	<ul style="list-style-type: none"> S'asseoir en cercle dans le coin lecture Chanter la chanson de bienvenue (Bonjour les amis bonjour) en utilisant une marionnette Horaire visuel Rappel des promesses StimuLER Affiche du système de points Chaque enfant sélectionne son émotion du jour sur l'affiche et y colle son visage en disant « Je me sens... ». 	chenille chercher fruit (en nommer) légume (en nommer) faim couper pépin
Histoire La chenille qui fait des trous	<ul style="list-style-type: none"> Lire l'histoire en lecture partagée et amener les enfants à compter et nommer les fruits dans leur langue Faire le lien avec des faits vécus par les enfants (ils mangent quoi quand ils ont faim). Discuter d'un plat cuisiné par leur mère, le père, ou un autre membre de la famille qu'ils aiment particulièrement. Demander s'ils ont déjà eu mal au ventre, et dans quel contexte. Tenir le livre à l'envers pour faire parler les enfants 	<ul style="list-style-type: none"> Combien de fraises la chenille a mangée ? Elle a trop trop mangé ! Moi j'adore la pizza. C'est quoi ton plat préféré ?
Chanson 1,2,3 nous irons au bois	<ul style="list-style-type: none"> Faire un rappel concernant le fait que comme dans le livre, nous allons compter dans la chanson. Chanter la chanson plusieurs fois avec des gestes, et compter dans différentes langues 	
Art Décorer l'arbre et le champ et avec les fruits et légumes	<ul style="list-style-type: none"> Placer deux bacs, dont l'un identifié aux fruits et l'autre aux légumes. Expliquer que la plupart des fruits poussent dans les arbres, et que la plupart des légumes poussent dans le sol. Montrer, à l'aide d'une pomme par exemple, que les fruits ont souvent des pépins À tour de rôle, les enfants pigent un fruit ou un légume, le nomment avec l'aide de l'animatrice, et viennent le coller au bon endroit, sur l'arbre ou dans le champ. 	<ul style="list-style-type: none"> La poire est un fruit parce qu'elle a des pépins La fraise est un fruit et elle pousse dans un petit arbre. La carotte est un légume. Qui mange des carottes ?
Collation	<ul style="list-style-type: none"> Prévoir des fruits et des légumes Pendant ce temps, procéder à la séance de conseils aux parents Feuilles de coloriage durant l'attente 	<ul style="list-style-type: none"> Qui veut manger un fruit ? Tu aimes les fruits ou les légumes ?
Jeu imaginaire Pizza en pâte à modeler	<ul style="list-style-type: none"> Les enfants assemblent leur pizza en pâte à modeler Ensuite, ils font semblant de faire cuire la pizza dans le four du coin cuisine Puis, ils sortent la pizza, la coupent et la mangent 	<ul style="list-style-type: none"> Je coupe ma pizza. Je mange ma pizza. C'est la meilleure pizza Tu veux une part ?
Conseil aux parents	<ul style="list-style-type: none"> J'ajoute un mot à la phrase de mon enfant 	
Départ	<ul style="list-style-type: none"> Chanson : C'est le temps de dire au revoir Chaque enfant choisi un collant à coller près de sa photo 	<ul style="list-style-type: none"> À la semaine prochaine !

Séances 8 et 9 - La nourriture

SÉANCE 9 - BIEN MANGER

	HISTOIRE	CHANSON	ART	JEU IMAGINAIRE / DE GROUPE	PÉRIODE PARENT-ENFANT
INTRODUCTION	La chenille qui fait des trous + YouTube en espagnol et anglais	J'aime manger des pommes et des bananes	Ordonner la recette de salade de fruits	Faire une salade de fruits avec des jouets, puis avec de vrais fruits	J'attends que mon enfant demande

EXEMPLE DE VOCABULAIRE CIBLÉ

FRANÇAIS (ENVIRON 5 MOTS)

Recette
jus d'orange
je lave
je coupe
je mélange
bol
cuillère

SELON LES LANGUES DES ENFANTS, SE FAMILIARISER AVEC CES MOTS DANS DIFFÉRENTES LANGUES

Recipe

bol

I wash

cuillère

Receta

I cut

Yo corto

fruit

je lave

orange

I mix

Bowl

Laymoun

Jugo de naranja

spoon

HISTOIRE

But

- Développement du vocabulaire cible et exposition à du nouveau vocabulaire
- Améliorer la capacité d'écoute
- Imitation verbale, motrice et langage non-verbal
- Compréhension de la séquence
- Exposition à de nouvelles structures de phrases
- Habiletés narratives
- Tour de rôle
- Éveil à l'écrit

Matériel

- Histoire: La chenille qui fait des trous (français, anglais, espagnol)
- Séquences plastifiées de l'histoire
- Numéros au mur

Description et déroulement

- Faire jouer la vidéo de l'histoire en espagnol ou anglais et commenter en français en lecture partagée et amener les enfants à compter et nommer les fruits dans leur langue
- Discuter de pourquoi la chenille a mal au ventre, et qu'est-ce qu'elle devrait faire pour ne plus avoir mal au ventre
- Donner à chaque enfant une partie de l'histoire
- Regarder l'album en groupe en racontant brièvement. Lorsqu'un enfant voit l'image qui lui a été attribuée, il lève la main et tente de raconter cette page. Puis, ordonner les images sur le mur.

Exemples de phrases à dire

- *Parle-moi d'un plat qu'on mange dans ton pays*
- *À la maison, ma maman/mon papa fait à manger.*
- *La chenille a mal au ventre. Elle a trop manger!*
- *La chenille aurait dû manger juste des feuilles!*

CHANSON

But

- Imitation motrice et verbale
- Développement du vocabulaire cible
- Rythme et rimes
- Demandes de récurrence

Matériel

- Chanson: J'aime manger des pommes et des bananes

Description et déroulement

- Consulter la vidéo sur YouTube. Chanter quelques parties de la chanson, en ajoutant des gestes

ART

But

- Interaction avec les pairs
- Développement de la créativité
- Développement du vocabulaire
- Motricité fine
- Tour de rôle

Matériel

- Carton avec étapes de la recette
- Les étapes découpées et séparées
- Un bac
- Crayons de couleur

Description et déroulement

- À tour de rôle, chaque enfant pige une étape de la recette dans le bac. Une fois que chaque enfant a une étape, passer au coloriage
- Puis, mettre les étapes sur la table et les regarder ensemble. Chercher les chiffres et regarder les images afin d'ordonner les étapes. Puis, les coller sur le mur.
- Puis, sortir l'affiche déjà imprimée avec les étapes et comparer leur travail à l'affiche. Demander si c'est pareil.

Exemples de phrases à dire

- *En premier...*
- *Et après?*
- *Est-ce que c'est pareil?*



JEU SYMBOLIQUE ET COLLATION

But

- Motricité fine
- Réinvestir le vocabulaire cible dans un contexte plus naturel
- Exposition à du vocabulaire nouveau
- Interaction avec les pairs
- Apprentissage d'une séquence de la vie quotidienne

Matériel

- Fruits et légumes en plastique à couper
- Vrais fruits pour la salade de fruits, précoupés
- Grand bol avec une cuillère
- Jus d'orange
- Petits bols avec de petites cuillères

Description et déroulement

- Mettre les fruits en plastique sur la table, et en se référant à l'affiche de la recette, dire aux enfants «on fait quoi en premier?». Il faut les laver. Donc amener les enfants à prendre chaque 2-3 fruits et aller les laver dans la petite cuisine.

- Stimuler la phrase «je lave»

- Ensuite, demander «on fait quoi en deuxième?». Il faut alors couper les fruits. Chaque enfant prend 2 fruits en plastique et les coupe avec un couteau en plastique.

- Stimuler la phrase «je coupe»

- Puis sortir les vrais fruits, les nommer et les mettre dans bol, en expliquant la 3^e étape.

- Ajouter le jus d'orange et stimuler «Je verse»

- Stimuler la phrase «je mets dans le bol.»

- Mélanger, puis verser dans les assiettes pour manger.

- «Je mélange»

- Puis, déguster la salade de fruits

- Impliquer les enfants dans toutes les étapes.

Exemples de phrases à dire

- *On fait quoi en premier?*
- *On fait quoi en deuxième?*
- *C'est quoi la dernière étape?*
- *Je lave, je coupe, je verse, je mélange, je mange*

VOLET PARENTS

Stratégie :

J'attends que mon enfant demande

Au moment de la collation, faire un tour de table avec les parents

- Donner des exemples aux parents de contextes où l'enfant ne fait pas de demandes ou fait une mauvaise demande. Demander aux parents de nommer des exemples :
 - Arrache des mains
 - Pointe
 - Demande sans contact visuel
 - Mots isolés
- Expliquer que selon le niveau, les enfants vont faire une des choses ci-dessus. Si c'est difficile pour eux de formuler une demande, on va leur donner un choix. Comme ça on ne leur donne pas la réponse, mais on les aide à nommer. Aussi c'est plus concret.
- Introduire l'image et décortiquer chaque raison + des façons de faire pour amener l'enfant à faire des demandes
- Donner des exemples :
 - Laisser le temps à l'enfant afin de lui donner un espace pour formuler sa demande.
 - Après un délai, amorcer la phrase : Je veux... ou Donne-moi...
 - Donner un choix de réponse
 - Alternner son regard entre l'enfant et l'objet convoité, ou encore tendre l'objet vers lui en disant « Donne »
 - Arrête une activité qu'il aime afin de l'amener à dire « encore », ou encore faire une pause entre deux tours (exemple : gonfler un ballon, le dégonfler, puis attendre que l'enfant demande la récurrence).



TABLEAU RÉSUMÉ – SÉANCE 9

ACTIVITÉ	DÉROULEMENT	PHRASES À DIRE ET VOCABULAIRE CIBLE
Accueil	<ul style="list-style-type: none"> • S'asseoir en cercle dans le coin lecture • Chanter la chanson de bienvenue (Bonjour les amis bonjour) en utilisant une marionnette • Horaire visuel • Rappel des promesses StimuLER • Affiche du système de points • Chaque enfant sélectionne son émotion du jour sur l'affiche et y colle son visage en disant « je me sens... ». 	Recette jus d'orange je lave je coupe je mélange bol cuillère
Histoire La chenille qui fait des trous + YouTube en espagnol et anglais	<ul style="list-style-type: none"> • Faire jouer la vidéo de l'histoire en espagnol ou anglais et commenter en français en lecture partagée. Les enfants comptent et nomment les fruits dans leur langue • Discuter de pourquoi la chenille a mal au ventre, et quoi faire pour ne plus avoir mal au ventre • Donner à chaque enfant une partie de l'histoire • Raconter, et lorsqu'un enfant voit l'image qui lui a été attribuée, il lève la main et tente de raconter cette page. Puis, ordonner les images sur le mur. 	<ul style="list-style-type: none"> • Qui fait à manger à la maison ? • Parle-moi d'un plat qu'on mange dans ton pays • Qu'est-ce que la chenille aurait dû faire pour ne pas avoir mal au ventre ?
Chanson J'aime manger des pommes et des bananes	<ul style="list-style-type: none"> • Consulter la vidéo sur YouTube. Chanter quelques parties de la chanson, en ajoutant des gestes. 	
Art Ordonner la recette de salade de fruits	<ul style="list-style-type: none"> • Chaque enfant pige une étape de la recette dans le bac. • Mettre les étapes sur la table et les regarder ensemble. Chercher les chiffres et regarder les images afin d'ordonner les étapes. Puis, les coller sur le mur. • Puis, sortir l'affiche déjà imprimée avec les étapes et comparer leur travail à l'affiche. Demander si c'est pareil. 	<ul style="list-style-type: none"> • En premier... • Et après ? • Est-ce que c'est pareil ?
Jeu imaginaire et collation Faire une salade de fruits avec des jouets, puis avec de vrais fruits	<ul style="list-style-type: none"> • Mettre les fruits en plastique sur la table, et en se référant à l'affiche de la recette, dire aux enfants « on fait quoi en premier ? ». « Il faut les laver ». Les enfants prennent 2-3 fruits et aller les laver dans la petite cuisine. <ul style="list-style-type: none"> • Stimuler la phrase « je lave » • Ensuite, demander « on fait quoi en deuxième ? ». Il faut alors couper les fruits. Chaque enfant prend 2 fruits en plastique et les coupe avec un couteau en plastique. <ul style="list-style-type: none"> • Stimuler la phrase « je coupe » • Puis sortir les vrais fruits, les nommer et les mettre dans bol, en expliquant la 3e étape. • Ajouter le jus d'orange et stimuler « Je verse » • Mélanger, puis verser dans les assiettes pour manger. <ul style="list-style-type: none"> • « Je mélange » • Puis, déguster la salade de fruits • Impliquer les enfants dans toutes les étapes. 	<ul style="list-style-type: none"> • On fait quoi en premier ? • On fait quoi en deuxième ? • C'est quoi la dernière étape ? • Je lave, je coupe, je verse, je mélange, je mange
Conseil aux parents	<ul style="list-style-type: none"> • J'attends que mon enfant demande 	
Départ	<ul style="list-style-type: none"> • Chanson : C'est le temps de dire au revoir • Chaque enfant choisi un collant à coller près de sa photo 	<ul style="list-style-type: none"> • À la semaine prochaine !

Séances 10 et 11 – Les moyens de transport

SÉANCE 10 – LES MOYENS DE TRANSPORT EN VILLE

	HISTOIRE	CHANSON	ART	JEU IMAGINAIRE / DE GROUPE	PÉRIODE PARENT-ENFANT
INTRODUCTION	Un dragon dans un chariot	Les roues de l'autobus	Trains + locomotive avec nom des enfants	File pour jouer à prendre l'autobus	Je raconte des histoires dans ma langue maternelle

EXEMPLE DE VOCABULAIRE CIBLÉ

FRANÇAIS (ENVIRON 5 MOTS)

- Voiture
- Autobus
- Train
- Bateau
- Bicyclette/vélo
- Roues
- Dragon
- Chariot

SELON LES LANGUES DES ENFANTS, SE FAMILIARISER AVEC CES MOTS DANS DIFFÉRENTES LANGUES



HISTOIRE

But

- Développement du vocabulaire cible et exposition à du nouveau vocabulaire
- Améliorer la capacité d'écoute
- Imitation verbale, motrice et langage non-verbal
- Compréhension de la séquence
- Exposition à de nouvelles structures de phrases
- Habiletés narratives
- Tour de rôle
- Éveil à l'écrit

Matériel

- Livre: Un dragon dans un chariot

Description et déroulement

- Faire la lecture en impliquant les enfants
- Les amener à deviner quel moyen de transport sera utilisé par la suite
- Aborder la résolution de problème
- Demander aux enfants s'ils ont déjà eu un problème similaire (pneu a éclaté)

Exemples de phrases à dire

- *Oh non ! Les amis ont un problème.*
- *Qu'est-ce que dragon va faire ?*

CHANSON

But

- Imitation motrice et verbale
- Développement du vocabulaire cible
- Rythme et rimes
- Demandes de récurrence

Matériel

- Chanson: Les roues de l'autobus, avec vidéo sur YouTube au besoin

Description et déroulement

- Consulter la vidéo sur YouTube, au ralenti si besoin, et faites les gestes doucement
- Amener les enfants à demander « Encore ».
- Suggérer qu'un enfant soit le meneur pour une ou quelques parties de la chanson

COLLATION

- Pendant ce temps, procéder à la séance de conseils aux parents
- Collation au choix et feuilles de coloriage durant l'attente

ART

But

- Interaction avec les pairs
- Développement de la créativité
- Développement du vocabulaire
- Motricité fine
- Tour de rôle

Matériel

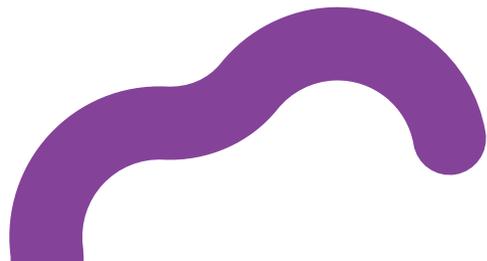
- Papier carton de couleurs, idéalement prédécoupés en petits cercles pour les roues, en grands rectangles pour les wagons. User d'imagination pour la locomotive.
- Un papier carton entier par enfant
- Crayons de couleur
- Ciseaux
- Colle

Description et déroulement

- Chaque enfant crée un train affichant son nom (une lettre par wagon), et colle le train sur son papier carton. Il ajoute une locomotive et peut décorer autour.
- Les parents aident les enfants à écrire les lettres de leur nom.
- Profiter du moment pour discuter du bruit que le train fait, compter le nombre de roues, parler du chemin de fer, etc.
- Faire le lien avec de possibles dessins animés vus par les enfants.

Exemples de phrases à dire

- *Est-ce que les trains roulent dans l'eau ?*
- *Est-ce que les trains volent dans les airs ?*
- *Le train roule sur quelque chose de spécial: un chemin de fer*



JEU SYMBOLIQUE

But

- Motricité fine
- Réinvestir le vocabulaire cible dans un contexte plus naturel
- Exposition à du vocabulaire nouveau
- Interaction avec les pairs
- Apprentissage d'une séquence de la vie quotidienne

Matériel

- Chaises au besoin
- Assiette en carton pour faire le volant
- Un chapeau pour le chauffeur

Description et déroulement

- Ce jeu peut se faire en ligne, alors que les enfants se tiennent par la taille et avancent afin de mimer un autobus, ou encore en plaçant des chaises en ligne afin de créer l'autobus.
- L'adulte donne le modèle en premier en étant le chauffeur, il met les enfants en contexte, annonce qu'il est le chauffeur et que les enfants doivent faire comme lui. Il conduit l'autobus avec l'assiette en carton. Puis il fait différents gestes avec les mains que les enfants doivent imiter (mettre les mains en haut, mettre les mains sur les hanches, etc) et fait des bruits à imiter (tchou tchou, beep beep, etc).
- Puis, arrivé à destination, l'adulte invite chaque enfant à tour de rôle à venir conduire l'autobus et faire les gestes à imiter.
- L'adulte peut introduire l'idée que le bus est brisé afin d'amener les enfants à participer et poursuivre le scénario.

Exemples de phrases à dire

- *Bonjour tout le monde, je m'appelle Untel. Je suis le chauffeur de l'autobus.*
- *On s'en va à l'école!*
- *Faites comme moi!*
- *Oh non! Les roues de l'autobus sont brisées/ont éclaté*
- *C'est rouge, on s'arrête.*
- *Je mets les mains en haut.*

VOLET PARENTS

Stratégie :

Je raconte des histoires dans ma langue maternelle

Au moment de la collation, faire un tour de table avec les parents

- Demander aux parents si c'est commun pour eux de raconter des histoires à partir de livres, ou encore des histoires orales
- Expliquer que même des enfants en très bas âge bénéficient des histoires (attention, moment de plaisir partagé, exposition au vocabulaire et aux phrases, connaissance du monde, et même l'exposition au langage écrit)
- La lecture peut se faire à tout moment de la journée, selon ce qui convient le mieux aux parents et à l'enfant.
- Introduire l'image et expliquer les bénéfices de la lecture.
 - C'est un moment spécial à partager ensemble
 - Plus l'enfant est bon dans sa langue maternelle, plus il apprendra facilement d'autres langues.
 - Avec les livres, l'enfant apprend des mots et aussi à réfléchir, à deviner et à résoudre des problèmes
- Faire le parallèle avec les histoires qui ont été racontées depuis le début des séances.
- Insister sur le fait que les histoires doivent être racontées dans la langue maternelle car c'est la langue que les parents maîtrisent le mieux, et qui leur permet donc de transmettre un maximum d'information. De plus, il est possible de prendre un livre dans n'importe quelle langue et de le raconter oralement dans la langue maternelle.
- Il est pertinent d'alterner entre des histoires racontées oralement, et des histoires lues car les enfants peuvent ainsi être exposés à un langage familial, et un langage et une structure plus littéraire.
- On veut d'ailleurs valoriser les histoires orales qui sont très présentes dans plusieurs cultures.
- Beaucoup de livres multilingues sont disponibles dans les bibliothèques.
- Ceci étant dit, si les parents en sont capables, il n'est pas mauvais de lire un livre en français à l'enfant de temps en temps, et de faire un parallèle avec le vocabulaire dans sa langue maternelle.

TABLEAU RÉSUMÉ – SÉANCE 10

ACTIVITÉ	DÉROULEMENT	PHRASES À DIRE ET VOCABULAIRE CIBLE
Accueil	<ul style="list-style-type: none"> • S'asseoir en cercle dans le coin lecture • Chanter la chanson de bienvenue (Bonjour les amis bonjour) en utilisant une marionnette • Horaire visuel • Rappel des promesses StimuLER • Affiche du système de points • Chaque enfant sélectionne son émotion du jour sur l'affiche et y colle son visage en disant « je me sens... ». 	Voiture Autobus Train Bateau Bicyclette/vélo Roues Dragon Chariot
Histoire Un dragon dans un chariot	<ul style="list-style-type: none"> • Faire la lecture en impliquant les enfants • Les amener à deviner quel moyen de transport sera utilisé par la suite • Aborder la résolution de problème • Demander aux enfants s'ils ont déjà eu un problème similaire (pneu a éclaté) 	<ul style="list-style-type: none"> • Oh non ! Les amis ont un problème. • Qu'est-ce que dragon va faire ?
Chanson <i>Les roues de l'autobus</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Consulter la vidéo sur YouTube, au ralenti si besoin, et faites les gestes doucement • Amener les enfants à demander « Encore ». • Suggérer qu'un enfant soit le meneur pour une ou quelques parties de la chanson 	
Collation	<ul style="list-style-type: none"> • Pendant ce temps, procéder à la séance de conseils aux parents • Collation au choix et feuilles de coloriage durant l'attente 	
Art Trains + locomotive avec nom des enfants	<ul style="list-style-type: none"> • Chaque enfant crée un train affichant son nom (une lettre par wagon), et colle le train sur son papier carton. Il ajoute une locomotive et peut décorer autour. • Les parents aident les enfants à écrire les lettres de leur nom. • Profiter du moment pour discuter du bruit que le train fait, compter le nombre de roues, parler du chemin de fer, etc. • Faire le lien avec des dessins animés vus par les enfants. 	<ul style="list-style-type: none"> • Est-ce que les trains roulent dans l'eau ? • Est-ce que les trains volent dans les airs ? • Le train roule sur quelque chose de spécial : un chemin de fer
Jeu imaginaire et collation <i>File pour jouer à prendre l'autobus</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Ce jeu peut se faire en ligne. Les enfants se tiennent par la taille et avancent afin de mimer un autobus, ou encore en plaçant des chaises en ligne afin de créer l'autobus. • L'adulte donne le modèle en premier en étant le chauffeur, il met les enfants en contexte, annonce qu'il est le chauffeur et que les enfants doivent faire comme lui. Il conduit l'autobus avec l'assiette en carton. Puis il fait différents gestes avec les mains que les enfants doivent imiter (mettre les mains en haut, mettre les mains sur les hanches, etc) et fait des bruits à imiter (tchou tchou, beep beep, etc). • Arrivé à destination, l'adulte invite chaque enfant à tour de rôle à venir conduire l'autobus et faire les gestes à imiter. • L'adulte peut introduire l'idée que le bus est brisé afin d'amener les enfants à participer et poursuivre le scénario. 	<ul style="list-style-type: none"> • Bonjour tout le monde, je m'appelle Untel. Je suis le chauffeur de l'autobus. • On s'en va à l'école ! • Faites comme moi ! • Oh non ! Les roues de l'autobus sont brisées/ont éclaté • C'est rouge, on s'arrête. • Je mets les mains en haut.
Conseil aux parents	<ul style="list-style-type: none"> • Je raconte des histoires dans ma langue maternelle 	
Départ	<ul style="list-style-type: none"> • Chanson : C'est le temps de dire au revoir • Chaque enfant choisi un collant à coller près de sa photo 	<ul style="list-style-type: none"> • À la semaine prochaine !

Séances 10 et 11 – Les moyens de transport

SÉANCE 11 – LES MOYENS DE TRANSPORT SUR L'EAU

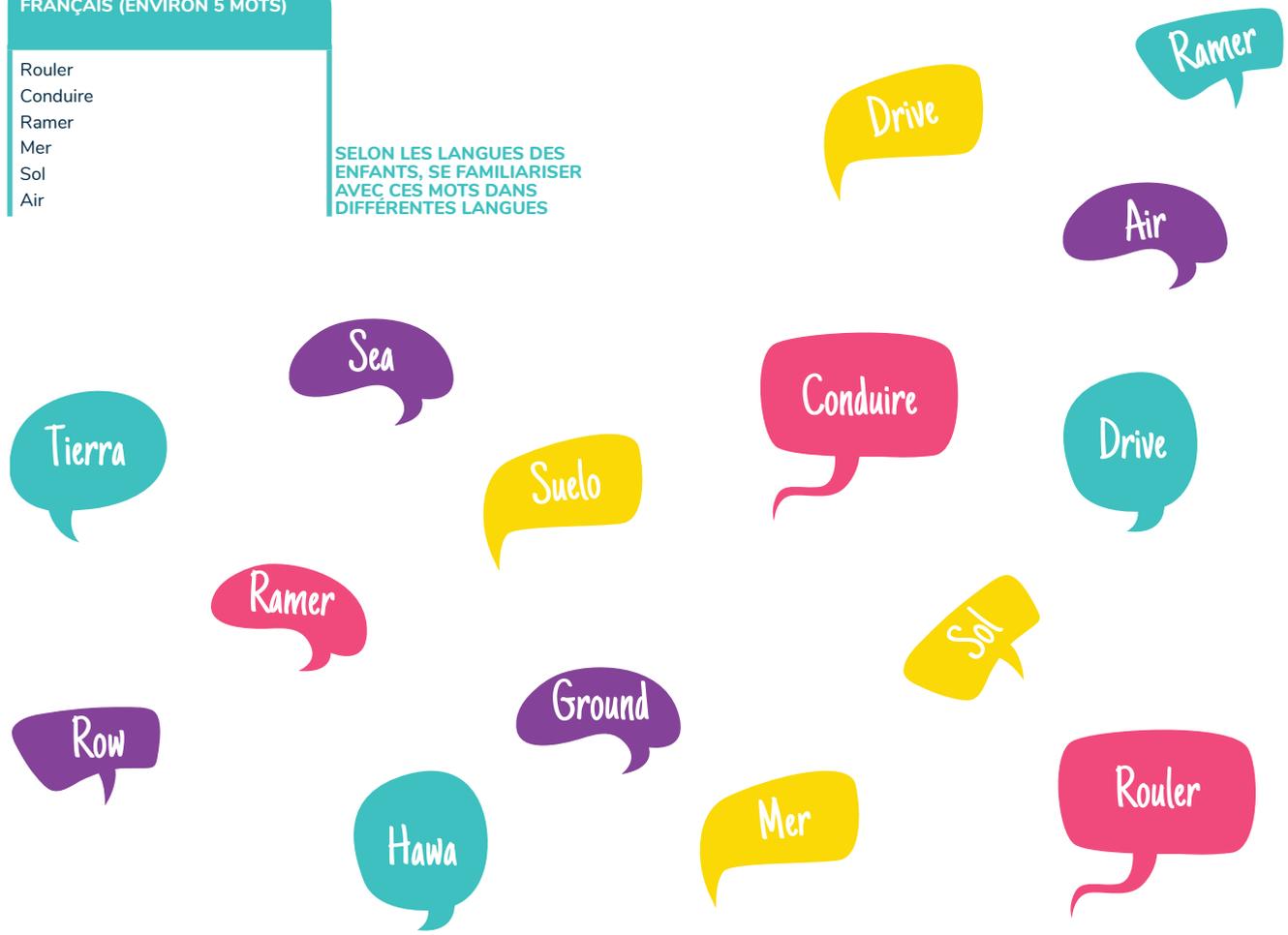
	HISTOIRE	CHANSON	ART	JEU IMAGINAIRE / DE GROUPE	PÉRIODE PARENT-ENFANT
INTRODUCTION	Un dragon dans un chariot + objets	Rame, rame ton bateau (Super kids)	Associer les transports au milieu sur une pancarte	Jouer à prendre le bateau	Je réduis l'exposition aux écrans

EXEMPLE DE VOCABULAIRE CIBLÉ

FRANÇAIS (ENVIRON 5 MOTS)

- Rouler
- Conduire
- Ramer
- Mer
- Sol
- Air

SELON LES LANGUES DES ENFANTS, SE FAMILIARISER AVEC CES MOTS DANS DIFFÉRENTES LANGUES



HISTOIRE

But

- Développement du vocabulaire cible et exposition à du nouveau vocabulaire
- Améliorer la capacité d'écoute
- Imitation verbale, motrice et langage non-verbal
- Compréhension de la séquence
- Exposition à de nouvelles structures de phrases
- Habiletés narratives
- Tour de rôle
- Éveil à l'écrit

Matériel

- Livre: Un dragon dans un chariot
- Jouets: Moyens de transport (voiture, train, bateau, avion, bicyclette, etc)

Description et déroulement

- Remettre à chaque enfant l'un des moyens de transport. Lorsqu'ils le voient lors de la narration, ils lèvent le bras et nomment le moyen de transport en question.
- Raconter l'histoire en lecture partagée, et insister sur les milieux où se trouvent les moyens de transport (eau, sol, air)
- Amener les enfants à anticiper ce qui se passera à la prochaine page, et à le nommer, puisque l'histoire a déjà été racontée.

Exemples de phrases à dire

- *L'avion vol dans les ... Air!*
- *La voiture roule dans la ... rue (sur le sol).*
- *Le bateau navigue sur ... l'eau*

CHANSON

But

- Imitation motrice et verbale
- Développement du vocabulaire cible
- Rythme et rimes
- Demandes de récurrence

Matériel

- Chanson: Rame, rame ton bateau

Description et déroulement

- Consulter la vidéo sur YouTube et ajouter des gestes
- Amener les enfants à demander «Encore».

COLLATION

- Pendant ce temps, procéder à la séance de conseils aux parents
- Collation au choix et feuilles de coloriage durant l'attente

ART

But

- Interaction avec les pairs
- Développement de la créativité
- Développement du vocabulaire
- Motricité fine
- Tour de rôle

Matériel

- Images à colorier de différents moyens de transport
- Grands cartons bleus, vert et brun
- Crayons de couleur
- Colle

Description et déroulement

- Chaque enfant pige un moyen de transport dans le sac, le nomme et le colorie
- L'intervenante a déjà préparé une scène (avec les cartons) représentant l'eau, le ciel et le sol, et a indiqué des routes sur le carton.
- L'intervenante discute des différents milieux avec les enfants, et invite chacun à coller son moyen de transport au bon endroit sur le carton.
- Les enfants ajoutent des détails et décorent la scène.

Exemples de phrases à dire

- *Tu as colorié une voiture. La voiture roule où ?*
- *Il y a beau Soleil dans notre dessin*
- *Les deux voitures font la course*

JEU SYMBOLIQUE

But

- Motricité fine
- Réinvestir le vocabulaire cible dans un contexte plus naturel
- Exposition à du vocabulaire nouveau
- Interaction avec les pairs
- Apprentissage d'une séquence de la vie quotidienne

Matériel

- Grandes boîtes en carton pour faire les bateaux. Des chaises ou des bacs à jouet peuvent également être utilisés
- Des poissons ou animaux marins en peluche, en plastique ou en papier
- Des rames et cannes à pêche en plastique. Des bâtons peuvent être utilisés

Description et déroulement

- Attention! Dans un contexte de migration, le fait de montrer dans un bateau peut avoir été une expérience traumatisante pour certains enfants et leurs parents. Utilisez votre jugement afin de savoir si cette activité est adaptée à votre groupe.
- Expliquer aux enfants qu'en plus de voyager dans des bateaux sur l'eau, on peut également pêcher.
- Inviter les enfants à prendre place dans les bateaux et à ramer, puis pêcher des poissons.
- Intégrer un sous-marin ou encore des pirates, selon comment les enfants progressent dans leur jeu.
- Les enfants peuvent cuisiner et manger les poissons s'il reste du temps.

Exemples de phrases à dire

- *Je suis le capitaine*
- *J'ai attrapé un poisson*
- *Je vois une île en avant!*

VOLET PARENTS

Stratégie :

Réduisez l'exposition aux écrans

- Le sujet des écrans en est un assez délicat. Puisqu'il ne s'agit pas de faire culpabiliser les parents et de leurs mettre de la pression, il est plus pertinent d'aborder rapidement les stratégies pour réguler la consommation d'écrans, ainsi que les bienfaits du jeu. Des exemples de questions suggérées par la Société canadienne de pédiatrie sont rapportées ici afin de faciliter l'ouverture du sujet des écrans. À utiliser avec parcimonie.
 - Quels types d'écrans y a-t-il chez vous (p. ex., télévision, tablette, ordinateur, téléphone intelligent) ? Lesquels votre enfant utilise-t-il ?
 - Est-ce que vous écoutez régulièrement des émissions ou des films à la télévision ou sur d'autres appareils en famille, pour vous détendre ? À quelle fréquence un écran est-il allumé en arrière-plan sans que personne le regarde ?
 - Est-ce que des membres de la famille utilisent des écrans pendant les repas ?
 - Qu'est-ce que vous regardez avec votre enfant ? Que regarde-t-il seul ?

- Encouragez-vous ou découragez-vous la conversation avec votre enfant lorsque vous utilisez des écrans ?
- Regardez-vous des émissions pour adulte ou des émissions commerciales avec votre enfant ?
- Votre enfant utilise-t-il des écrans pendant que vous faites des tâches ménagères dans la maison ? Souvent ? Parfois ?
- Votre enfant passe-t-il du temps devant un écran avant le coucher ? Combien de temps avant le coucher ? A-t-il un téléviseur ou un ordinateur dans sa chambre ? Apporte-t-il des appareils mobiles dans sa chambre ?
- Votre famille s'est-elle dotée de règles ou de directives comprises et respectées relativement à l'utilisation des écrans ?
- Insister sur le fait que les enfants préfèrent toujours jouer ou être en interaction avec un adulte significatif, à être sur un écran. L'idée est de donner une alternative amusante et éducative à l'enfant.
- Utiliser les conseils de la Société canadienne de pédiatrie :

Limiter le temps d'écran

- Il n'est pas recommandé de laisser les enfants de moins de deux ans passer du temps devant des écrans.
- Chez les enfants de deux à cinq ans, limiter le temps d'écran quotidien ou régulier à moins d'une heure par jour.
- S'assurer que les périodes de sédentarité devant des écrans ne font pas partie des activités courantes du milieu de garde des enfants de moins de cinq ans.
- Maintenir des périodes sans écran, particulièrement lors des repas familiaux et pour faire la lecture.
- Éviter les écrans au moins une heure avant le coucher, en raison de leurs effets potentiels sur la suppression de la mélatonine.

Évaluer (réduire) les risques associés au temps d'écran

- Être présent et investi lors de l'utilisation des écrans et, dans la mesure du possible, en regarder le contenu avec l'enfant.
- Connaître le contenu et accorder la priorité aux émissions éducatives, interactives et adaptées à l'âge.
- Utiliser des stratégies parentales qui enseignent l'autorégulation, les manières de garder son calme et l'établissement de limites.

Famille, être attentif à l'utilisation des écrans

- Procéder à une autoévaluation des habitudes vis-à-vis des écrans et se doter d'un plan médiatique familial qui prévoit les moments, la manière et les lieux où ceux-ci peuvent être utilisés ou non.
- Aider les enfants à reconnaître et à remettre en question les messages publicitaires, les stéréotypes et d'autres contenus problématiques.
- Se rappeler que trop de temps consacré aux écrans se traduit par des occasions ratées d'enseignement et d'apprentissage.
- Se rappeler qu'aucune donnée n'appuie l'introduction des technologies à un jeune âge.

Les adultes devraient donner l'exemple d'une saine utilisation des écrans

- Remplacer le temps d'écran par des activités saines, comme la lecture, les jeux à l'extérieur et les activités pratiques et créatives.
- Éteindre les appareils à la maison pendant les périodes passées en famille.
- Éteindre les écrans qui ne sont pas utilisés et éviter de laisser le téléviseur allumé en arrière-plan.
- Ne pas faire paniquer les parents qui ne suivent pas ces conseils. Ce sont des recommandations et non des consignes à appliquer à la règle.

TABLEAU RÉSUMÉ – SÉANCE 11

ACTIVITÉ	DÉROULEMENT	PHRASES À DIRE ET VOCABULAIRE CIBLE
Accueil	<ul style="list-style-type: none"> • S'asseoir en cercle dans le coin lecture • Chanter la chanson de bienvenue (Bonjour les amis bonjour) en utilisant une marionnette • Horaire visuel • Rappel des promesses StimuLER • Affiche du système de points • Chaque enfant sélectionne son émotion du jour sur l'affiche et y colle son visage en disant « Je me sens... ». 	Rouler Conduire Ramer Mer Sol Air
Histoire Un dragon dans un chariot + objets	<ul style="list-style-type: none"> • Remettre à chaque enfant l'un des moyens de transport. Lorsqu'ils le voient lors de la narration, ils lèvent le bras et nomment le moyen de transport en question. • Raconter l'histoire en lecture partagée, et insister sur les milieux où se trouvent les moyens de transport (eau, sol, air) • Amener les enfants à anticiper ce qui se passera à la prochaine page, et à le nommer, puisque l'histoire a déjà été racontée. 	<ul style="list-style-type: none"> • L'avion vol dans les ... Air! • La voiture roule dans la ... rue (sur le sol). • Le bateau navigue sur ... l'eau
Chanson Rame, rame ton bateau (Super kids)	<ul style="list-style-type: none"> • Consulter la vidéo sur YouTube et ajouter des gestes • Amener les enfants à demander « Encore ». 	
Collation	<ul style="list-style-type: none"> • Pendant ce temps, procéder à la séance de conseils aux parents • Collation au choix et feuilles de coloriage durant l'attente 	
Art Associer les transports au milieu sur une pancarte	<ul style="list-style-type: none"> • Chaque enfant pige un moyen de transport dans le sac, le nomme et le colorie • L'intervenante a déjà préparé une scène (avec les cartons) représentant l'eau, le ciel et le sol, et a indiqué des routes sur le carton. • L'intervenante discute des différents milieux avec les enfants, et invite chacun à coller son moyen de transport au bon endroit sur le carton. • Les enfants ajoutent des détails et décorent la scène. 	<ul style="list-style-type: none"> • Tu as colorié une voiture. La voiture roule où ? • Il y a beau Soleil dans notre dessin • Les deux voitures font la course
Jeu imaginaire Jouer à prendre le bateau	<ul style="list-style-type: none"> • Expliquer aux enfants qu'en plus de voyager dans des bateaux sur l'eau, on peut également pêcher. • Inviter les enfants à prendre place dans les bateaux et à ramer, puis pêcher des poissons. • Intégrer un sous-marin ou encore des pirates, selon comment les enfants progressent dans leur jeu. • Les enfants peuvent cuisiner et manger les poissons s'il reste du temps. 	<ul style="list-style-type: none"> • Il y a trou dans mon bateau ! Mon bateau coule ! • Je suis le capitaine • J'ai attrapé un poisson • Je vois une île en avant !
Conseil aux parents	<ul style="list-style-type: none"> • Je réduis l'exposition aux écrans 	
Départ	<ul style="list-style-type: none"> • Chanson : C'est le temps de dire au revoir • Chaque enfant choisi un collant à coller près de sa photo 	<ul style="list-style-type: none"> • À la semaine prochaine !

IDÉES POUR LA DERNIÈRE SÉANCE

Description et déroulement

- Arrivée et ouverture comme à l'habitude
- Faire un jeu de loto qui inclut du vocabulaire de tous les thèmes abordés
- Jeu libre pour les enfants avec des jeux qui ont déjà été utilisés afin de revoir tous les thèmes. Pendant ce temps, faire une table ronde avec les mamans et faire un retour sur les conseils donnés lors des séances
- Piñata
- Moment parent-enfant : Sortir les livres lus lors des séances. Chaque dyade parent-enfant choisi un livre et le regarde ensemble.
- Prévoir 5 minutes par parent pour commenter le développement langagier de leur enfant et répondre à leurs questions spécifiques à l'enfant
- Dégustation d'un gâteau
- Remise de diplôme ainsi qu'un livre à chaque enfant
- Départ



Ressources

Liste de ressources à ville Saint-Laurent et cartierville

<p>Les bibliothèques de Saint-Laurent</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bibliothèque du Boisé 2727 Boulevard Thimens, Saint-Laurent, QC H4R 1T4 • Bibliothèque du Vieux Saint-Laurent 1380 Rue de l'Église, Saint-Laurent, QC H4L 2H2 <p>*Page Facebook</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Livres plurilingues – multilingual books – libros plurilingües • Jouets – toys – juguetes • Jeux de société – boardgames – juegos de mesa • Instruments de musique – music instruments – instrumentos musicales • Activités gratuites – free activities - actividades gratuitas <ul style="list-style-type: none"> • Heure du conte – story time – la hora de cuentos • Activités dans les parcs – activities at the park – actividades en el parque • Bricolage – Arts and crafts – Manualidades
<p>Bibliothèque de Salaberry pour enfants, for kids, para niños 4170 de Salaberry, Montréal, QC H4J 1H1</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Livres plurilingues – multilingual books – libros plurilingües • Activités gratuites – free activities - actividades gratuitas <ul style="list-style-type: none"> • Heure du conte – story time – la hora de cuentos
<p>Bibliothèque Cartierville 5900 Rue de Salaberry, Montréal, QC H4J 1J8</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Livres plurilingues – multilingual books – libros plurilingües • Jouets – toys – juguetes • Jeux de société – boardgames – juegos de mesa • Instruments de musique – music instruments – instrumentos musicales • Activités gratuites – free activities - actividades gratuitas <ul style="list-style-type: none"> • Heure du conte – story time – la hora de cuentos • Bricolage – Arts and crafts - Manualidades
<p>Mini-bibliothèque de Chameran Au chalet du parc Painter 260, rue Marcotte septembre à mai</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Livres plurilingues – multilingual books – libros plurilingües
<p>YMCA Saint-Laurent 1745 Rue Décarie, Saint-Laurent, QC H4L 3N5</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Joujouthèque – to borrow toys – juguetes (préstamo) • Mini-Bilblios (Livres – books – libros)
<p>YMCA Cartierville 11885 Boulevard Laurentien, Montréal, QC H4J 2R5)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Mini-Bilblios (Livres – books – libros)
<p>Librairie Renaissance 1499 Rue Fleury E, Montréal, QC H2C 1S3</p>	<p>Prix modique – low-cost– bajo precio</p> <ul style="list-style-type: none"> • Livres – books – libros
<p>Fripe-Prix Renaissance</p> <ul style="list-style-type: none"> • 801 Boulevard Décarie, Saint-Laurent, QC H4L 3L7 • 2670 rue de Salaberry loc. 2670-2674, Montréal, QC H3M 1L3 	<p>Prix modique – low cost– bajo precio</p> <ul style="list-style-type: none"> • Livres – books – libros • Jouets – toys – juguetes • Jeux de société – boardgames – juegos de mesa • Vêtements – clothes - ropa • Articles de maison – homeware – artículos para el hogar
<p>Friperie Pour Enfants La Boite Aux Trésors 1610 Rue Barré, Saint-Laurent, QC H4L 1L5</p>	<p>Prix modique – low cost– bajo precio</p> <ul style="list-style-type: none"> • Jouets – toys – juguetes • Jeux de société – boardgames – juegos de mesa
<p>Centre d'appui aux communautés immigrantes 4770, rue de Salaberry, Montréal, H4J 1H6</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Soutien aux parents/aux familles – parent/family support – apoyo familiar • Halte-garderie – drop-in daycare– guardería

Références

- Armand, F. et Dagenais, D. (2005). Langues en contexte d'immigration : éveiller au langage et à la diversité linguistique en milieu scolaire. *Thèmes canadiens. Revue de l'Association des études canadiennes*, numéro spécial printemps, 110-113.
- Besse, A. S., Marec-Breton, N., et Demont, E. (2010). Développement métalinguistique et apprentissage de la lecture chez les enfants bilingues. *Enfance*, 2010(2), 167.
- Bunce, B. H. (2008). *Early literacy in action: The language-focused curriculum for preschool*. Paul H. Brookes Pub.
- Chumak-Horbatsch, R. (2012). *Linguistically appropriate practice: A guide for working with young immigrant children*. Toronto, ON: University of Toronto Press.
- Kohnert, K., Yim, D., Nett, K., Kan, P. F., et Duran, L. (2005). Intervention with linguistically diverse preschool children: A focus on developing home language(s). *Language, Speech, and Hearing Services in Schools*, 36(3), 251-263.
- McBrien, J. L. (2005). Educational needs and barriers for refugee students in the United States: A review of the literature. *Review of Educational Research*, 75(3), 329-364.
- Paradis, J., Genesee, F., et Crago, M. B. (2011). *Dual language development and disorders: A handbook on bilingualism and second language learning*. Baltimore: Brookes Publishing Company.
- Porte, A., & Rumbaut, R. G. (2001). *Legacies: The story of the immigrant second generation*. Univ of California Press.
- Rice, M.L. (1995). Creating a language-focused curriculum for preschool children. In M.L. Rice & K.A. Wilcox (Eds.), *Building a language-focused curriculum for the preschool classroom: A foundation for lifelong communication* (pp. 1-13). Baltimore, MD: Brookes Publishing Co.
- Rong, X. L., & Preissle, J. (1998). *Educating immigrant students. What we need to know to meet the challenges*. Thousand Oaks: Corwin Press.
- Sokoloff, B., Carlin, J., & Pham, H. (1984). Five-year follow-up of Vietnamese refugee children in the United States. *Clinical Pediatrics*, 23(10), 565-570.
- Shakya, Y. B., Guruge, S., Hynie, M., Akbari, A., Malik, M., Htoo, S., et al. (2012). Aspirations for higher education among newcomer refugee youth in Toronto: Expectations, challenges, and strategies. *Refuge: Canada's Journal on Refugees*, 27(2), 65-78.
- Sinclair, M. (2001). Education in emergencies. In Crisp, Talbot et Cipollone (Eds.) *Learning for a future: Refugee education in developing countries* (pp. 1-84). Geneva, Switzerland: United Nations Publications.
- Société canadienne de pédiatrie (2017). Consulté à l'adresse suivante : <https://www.cps.ca/fr/documents/position/le-temps-d-ecran-et-les-jeunes-enfants>
- Sokoloff, B., Carlin, J., & Pham, H. (1984). Five-year follow-up of Vietnamese refugee children in the United States. *Clinical Pediatrics*, 23(10), 565-570.
- Table de concertation Petite enfance de de Parc Extension. (2018). Fiche synthèse des 12 conseils langage. Repéré à <http://agir-tot.org/parc-extension/fiche-synthese-des-12-conseils-langage/>
- **POUR CONSULTER LE MATÉRIEL DÉJÀ PRÉPARÉ, ACCÉDEZ AU GOOGLE DRIVE VIA CE LIEN :**
<https://drive.google.com/drive/folders/17FjhphU0zj9NA5-jYhiOtfG34G8jIt?usp=sharing>



REMERCIEMENTS

Le développement de ce guide a été possible grâce à un financement de Réseau Réussite Montréal (2019).

Ce guide consiste en une élaboration et une description des activités bénévoles du Programme StimuLER depuis 2016. Au courant des années, plusieurs personnes ont contribué au développement et à la réussite du programme. Nous souhaitons donc remercier Wadad Hashash, M.P.O., orthophoniste, qui a mis en mots la première description des activités StimuLER et Aïcha El-Hedhiri pour son soutien dans la gestion des groupes et dans le recensement des ressources.

Nous tenons également à **remercier** l'organisme Au coeur de l'enfance du Centre de pédiatrie sociale de St-Laurent de nous avoir prêté leurs locaux et le soutien et l'encouragement reçu de la part des écoles, des centres communautaires, et de l'École d'orthophonie et d'audiologie de l'Université de Montréal.

Finalement, nous remercions les enfants et les familles qui ont participé aux groupes de nous avoir inclus dans leur nouvelle vie au Canada. Votre courage est inspirant.



Aide financière de

Québec 



GUIDE DU PROGRAMME STIMULER :

Un programme communautaire de soutien
au développement langagier des enfants
réfugiés ou nouveaux arrivants, peu importe
leur langue maternelle

AUTEURS :

Manar Jaber, M.P.O., orthophoniste, Université de Montréal
Diane Pesco, PhD, orthophoniste, Université Concordia
Sabah Meziane, M.P.O., orthophoniste, Université de Montréal
Andrea MacLeod, PhD, orthophoniste, Université d'Alberta

CONÇU ET ILLUSTRÉ PAR :

Nour Farhat