



Des activités d'alphabétisation précoce amusantes pour les tout-petits

De la naissance à 5 ans,
ou même plus!



Canadian
Children's
Literacy
Foundation

Fondation pour
l'alphabétisation
des enfants
canadiens

Bienvenue au programme Premiers mots/Early Words! Premiers mots est un programme de la Fondation pour l'alphabétisation des enfants canadiens qui aide les nourrissons et les jeunes enfants à se lancer sur la voie de la lecture. Il fournit de l'information, de la formation et des ressources aux professionnels qui travaillent auprès des familles ayant de jeunes enfants, afin que celles-ci puissent mieux encourager les aptitudes d'alphabétisation précoce à la maison.

On vise ainsi à inspirer les familles à faire baigner leurs jeunes enfants dans les mots dès la naissance pour les engager sur un parcours de lecture rempli de bonheur.



Le saviez-vous?

Plus votre tout-petit vous entendra dire des mots différents, mieux son cerveau se développera.

**Parlez! Lisez des livres et inventez des histoires!
Chantez une foule de chansons! Commencez dès sa naissance et n'arrêtez pas. Vous aurez du plaisir et préparerez votre enfant à la lecture.**

En aidant les familles à recevoir l'information et le soutien dont elles ont besoin, Premiers mots souhaite que les familles intègrent le plaisir de l'alphabétisation aux habitudes de leurs enfants, afin de leur ouvrir la voie à la réalisation de leur plein potentiel.

Que contient ce carnet?

Dans ce carnet, vous trouverez des comptines, des jeux et des idées de conversation. Chaque activité est associée à une carte illustrée.

À qui s'adressent les activités?
L'information est indiquée à côté de chacune d'elles.

BÉBÉ de 0 à 12 mois

TOUT-PETIT de 12 mois
à 3 ans

ENFANT de 3 à 5 ans

Personne ne connaît mieux votre enfant que vous.

Choisissez les activités qui vous conviennent et amusez-vous!

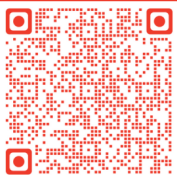
CONSEIL

Retirez les cartes illustrées du carnet. Conservez-les dans une boîte de plastique ou un sac à sandwich.



Conseils et ressources

Vous cherchez de nouvelles façons d'aider votre tout-petit à développer ses aptitudes d'alphabétisation précoce?



Balayez ce code QR à l'aide de l'appareil-photo de votre téléphone pour avoir accès à d'autre information et d'autres ressources!

<https://alphabetisationdesenfants.ca/Conseils-et-ressources>

COMPTINE L'araignée Jolie

**BÉBÉ
TOUT-PETIT
ENFANT**



**L'araignée Jolie
Monte à la gouttière**

(Avec les doigts, imitez une araignée qui monte vers le ciel.)

**Tiens, voilà la pluie
Jolie tombe par terre**

(Remuez les doigts, abaissez-les brusquement, puis écartez les mains dans des directions opposées.)

**Mais le soleil
A chassé la pluie**

(Faites un cercle avec les pouces et les index et levez les bras le plus haut possible.)

**Et l'araignée Jolie
Remonte à la gouttière.**

(Imitez de nouveau l'araignée qui monte vers le ciel.)

Remplacez « l'araignée Jolie » par « l'araignée Poilue » (adoptez une voix grave et exagérez vos gestes) ou par « l'araignée Mini » (adoptez une voix aiguë et des gestes menus).

À ESSAYER

Remettez la carte de l'araignée à votre enfant. Demandez-lui de la faire bouger au rythme de la chanson.





JEU

À la recherche d'insectes et d'animaux

Parlez des insectes, des oiseaux et des animaux que vous pourriez voir dans votre quartier.

Lorsque vous êtes dehors avec votre enfant, choisissez ensemble ce que vous allez chercher. Ce peut être des insectes, des écureuils, des chiens, des oiseaux. Tout dépend de l'intérêt de votre enfant.

Lorsque vous faites une trouvaille, décrivez son aspect et détaillez ce que vous voyez.

Vous pouvez poursuivre l'activité au retour à la maison en dessinant ce que vous avez vu.





COMPTINE

Monsieur Soleil

**BÉBÉ
TOUT-PETIT
ENFANT**

Monsieur Soleil,
Oh, monsieur Soleil doré,
Sur moi viens briller

Monsieur Soleil,
Oh, monsieur Soleil doré,
Ne te cache pas

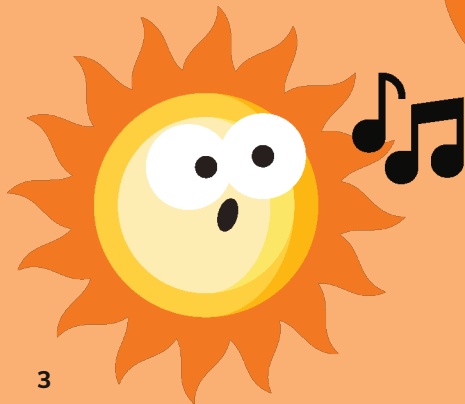


[Prénom de l'enfant] te supplie très fort,
Montre-toi pour qu'on puisse jouer dehors.

Monsieur Soleil,
Oh, monsieur Soleil doré,
Sur moi viens briller.
Sur moi viens briller.
Sur moi viens briller.
Sur moi.

À ESSAYER

Faites semblant de
chanter à la carte
du soleil.



CONVERSATION

La météo

BÉBÉ
TOUT-PETIT
ENFANT



Parlez à votre enfant du temps qu'il fait.

Décrivez-lui la température. Que porterez-vous dehors?

Que pourriez-vous y faire?

Par exemple :

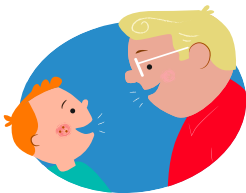


« Il fait froid et il neige dehors.
Tu as besoin de ton manteau,
de tes mitaines et de ta tuque.
Nous pourrions faire un
bonhomme de neige. »

« J'entends la pluie dehors.
Allons chercher le parapluie. »



« Aujourd'hui, il fait beau
et chaud. Mettons des
shorts. »



COMPTINE BINGO

BÉBÉ
TOUT-PETIT
ENFANT



Le fermier avait un chiot
qui s'appelait Bingo.

B-I-N-G-O

B-I-N-G-O

B-I-N-G-O

qui s'appelait Bingo.

Le fermier avait un chiot
qui s'appelait Bingo.

B-I-N-G-O

B-I-N-G-O

(Clap)-I-N-G-O

qui s'appelait Bingo.

Le fermier avait un chiot
qui s'appelait Bingo.

B-I-N-G-O

B-I-N-G-O

(Clap)-(clap)-N-G-O

qui s'appelait Bingo.

(Poursuivez la comptine jusqu'à
ce qu'il ne reste plus de lettres.)

À ESSAYER

Recommencez la chanson
en remplaçant B-I-N-G-O
par le nom de votre
enfant.





CONVERSATION

Les animaux domestiques

TOUT-PETIT
ENFANT

Parlez à votre enfant des animaux que vous avez eus dans votre enfance, que vous avez à la maison ou que vous aimeriez avoir (ou pas!).

Décrivez l'animal, ce que vous faites avec lui. Parlez de ce qu'il mange et des sentiments qu'il vous inspire. Si votre enfant sait parler, demandez-lui de parler à son tour d'un animal.

Par exemple :

« J'ai toujours voulu avoir un petit lapin blanc. Je lui aurais donné des carottes et je l'aurais pris dans mes bras. »



« Quand j'étais petit(e), j'avais un chien qui s'appelait Rex. Il était brun et blanc. J'adorais courir dehors avec lui. »



COMPTINE

Tête, épaule, genoux, orteils

BÉBÉ
TOUT-PETIT
ENFANT



Touchez la partie du corps que vous nommez dans la chanson.

Tête, épaule, genoux, orteils

Genoux, orteils, genoux, orteils

Tête, épaule, genoux, orteils

Yeux, nez, bouche, oreilles.



CONVERSATION

Les parties du corps

BÉBÉ
TOUT-PETIT
ENFANT



Pendant les activités du quotidien, touchez et nommez les parties du corps de votre enfant. Vous pouvez aussi lui expliquer à quoi sert chacune d'elles.

Par exemple: « Voici, tes yeux. Tes yeux te permettent de voir. »



COMPTINE

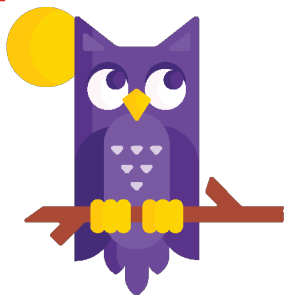
BÉBÉ



Les parties du corps

Touchez la partie du corps que vous nommez dans la chanson.

**J'ai deux yeux, tant mieux
Deux oreilles, c'est pareil
Deux épaules, c'est drôle
Deux bras, ça va
Deux fesses qui se connaissent
Deux jambes, il me semble!**



JEU

BÉBÉ



Où suis-je?

Cachez-vous le visage avec les mains et demandez à votre bébé : « Où suis-je? » .

**Retirez vos mains en vous exclamant :
"Coucou! C'est moi! " .**

Au début, votre bébé sera surpris de vous voir, mais il finira par savoir à quoi s'attendre et deviendra très excité. Tout vient du contact visuel. Votre bébé aime vous voir et sait que vous le regardez.



À ESSAYER

**Pointez et nommez
toutes les parties du
corps sur la carte de
l'ampoule.**



Parlez des notions de temps au quotidien

Utilisez des notions de temps avant, pendant ou après vos activités quotidiennes. Vous pouvez le faire de diverses façons.

Par exemple :

« Il est 8 heures. C'est le temps de se lever. »

« Nous irons au parc cet après-midi. »

« Pierre sera à la maison dans 10 minutes. »

« Ce matin, nous avons vu grand-maman. »

« À 15 h 30, nous irons chercher ta sœur à l'école. »

Votre toute-petite n'est pas prête à utiliser elle-même les notions de temps, mais c'est en entendant les mots liés au temps qu'elle se familiarisera avec les concepts.





JEU

Quelle heure est-il, monsieur le loup?

Avant le jeu, expliquez à votre enfant que lorsque le loup dit l'heure, c'est comme s'il la lisait sur l'horloge.

1. Choisissez le joueur qui sera le loup.
2. Les autres joueurs (il peut y en avoir un seul) forment une ligne à l'autre bout de la pièce.
3. Le loup fait dos aux joueurs, qui lui demandent : « Quelle heure est-il, monsieur le loup? ».
4. Le loup donne une heure, et les joueurs avancent d'autant de pas (p. ex., si le loup dit : « Il est 2 heures », les joueurs avancent de 2 pas).
5. Le jeu se poursuit jusqu'à ce que le loup pense (sans avoir regardé) que les joueurs se sont assez rapprochés pour qu'il les attrape. Il crie alors : « Le repas est servi! ». Il peut nommer le repas le plus près de l'heure du jour. Par exemple, s'il est 17 heures, il peut crier : « Le souper est servi! ».
6. Le loup se retourne et pourchasse les joueurs pour tenter d'en attraper un avant qu'il atteigne la ligne de départ. Le perdant peut devenir le loup à la partie suivante.

- L'adulte doit d'abord jouer le rôle du loup pour enseigner le jeu aux enfants.



À ESSAYER

Parlez des chiffres
que vous voyez
sur la carte du
réveil-matin.

COMPTINE

Brille, brille petite étoile

**BÉBÉ
TOUT-PETIT
ENFANT**



**Brille, brille petite étoile
Dans la nuit qui se dévoile**

(Remuez les doigts.)

**Tout là-haut au firmament
Tu scintilles comme un diamant**

(Ecartez les bras en continuant de remuer les doigts.)

**Brille, brille petite étoile
Veille sur ceux qui dorment en bas**

(Levez les mains au ciel.)

(Formez un diamant avec les doigts.)

(Levez les mains au ciel et remuez les doigts.)

(Faites un signe de « chut ».)

COMPTINE

Zoum, zoum, zoum, je m'en vais sur la lune

**BÉBÉ
TOUT-PETIT
ENFANT**



**Loum, zoum, zoum,
Je m'en vais sur la lune.**

(Faites glisser les mains l'une sur l'autre en les remontant toujours plus haut.)

**Zoum, zoum, zoum,
Je m'en vais sur la lune.**

**Je suis prêt(e) à décoller,
Je m'installe dans la fusée.**

**Zoum, zoum, zoum,
Je m'en vais sur la lune.**



**5, 4, 3, 2, 1.
Partez!**

(Faites le décompte avec les doigts.)

(Soulevez doucement l'enfant.)



CONVERSATION

Une aventure dans l'espace

Inventez une aventure dans l'espace.
Vous pouvez inclure divers éléments :

Comment vous vous y rendez.

Avec qui vous y allez.

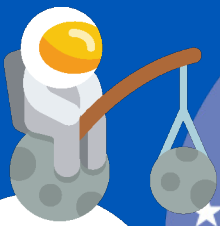
Ce que vous apportez.

Ce que vous y voyez.

Quand vous y allez.



Les possibilités sont infinies! Si votre enfant sait parler, demandez-lui de vous raconter ses idées. Laissez libre cours à votre imagination!



À ESSAYER

Montrez à votre enfant la carte de l'espace pour qu'elle invente sa propre aventure.





Utilisez maintenant toutes les cartes pour effectuer d'autres activités amusantes!

BÉBÉ
TOUT-PETIT
ENFANT



CONVERSATION

La description des cartes

Décrivez les images qui figurent sur les cartes, au gré de votre imagination! Vous pourriez décider de parler des aspects suivants :

À QUOI ressemble l'image

(formes, couleurs, caractéristiques, etc.).

OÙ elle se trouve autour de vous.

QUI s'en sert.

COMMENT elle est utilisée, comment elle est fabriquée ou les sentiments qu'elle fait naître en vous.



Par exemple :

Carte de l'araignée: Ça, c'est une grosse araignée noire. Voici ses yeux et ses pattes. Combien a-t-elle de pattes? Elle habite dehors, dans sa toile. Notre chien déteste les araignées!



TOUT-PETIT
ENFANT

CONVERSATION

Des souvenirs personnels

Choisissez une carte et racontez un souvenir qui se rattache à l'image. Racontez ce qui est arrivé et comment vous vous êtes senti(e). Si votre enfant sait parler, demandez-lui de vous raconter l'un de ses propres souvenirs.

Par exemple :

Carte du soleil : Quand j'étais petit(e), je jouais à un jeu qu'on appelait « Attrape mon ombre ». Ma tante et moi, nous nous pourchassions pour sauter sur l'ombre de l'autre. C'était très amusant! Ça me rendait heureuse.



Jeu de mémoire

Dites à votre enfant : « Nous allons essayer de nous rappeler où sont les cartes pour former des paires. »

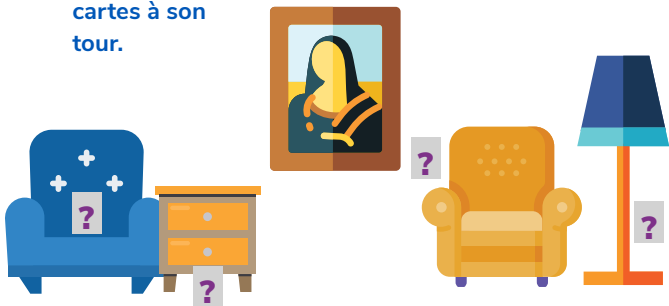
1. Mélangez bien les cartes.
2. Placez les cartes en rangées, faces cachées.
3. Retournez deux cartes. Nommez chaque carte après l'avoir retournée. Par exemple, « J'ai trouvé une araignée et un soleil. » Si les cartes sont pareilles, dites : « Les deux cartes pareilles! », puis gardez-les. Si elles sont différentes, dites : « Les cartes sont différentes », puis remettez-les où elles étaient.
4. C'est maintenant au tour de votre enfant de jouer. Encouragez-la à nommer les cartes qu'elle retourne et à vous dire si elles sont pareilles ou différentes.
5. La partie prend fin lorsque toutes les cartes sont jumelées. Aidez votre enfant à compter le nombre de paires que chaque joueur a formées.

Si votre enfant a trop de difficulté à se rappeler où sont les paires, placez les cartes faces à découvert. Jumelez des cartes à tour de rôle. Vous pouvez encore souligner quelles cartes sont pareilles et lesquelles sont différentes!





1. Demandez à votre enfant de fermer les yeux pendant que vous cachez quelques cartes dans la pièce, face à découvert.
2. Invitez-le à les chercher.
3. Encouragez votre enfant à nommer les cartes qu'il trouve. Il peut dire, par exemple, « araignée » ou « j'ai trouvé une araignée ». Incitez-le à utiliser le plus de mots possible.
4. Lorsque votre enfant trouve une carte, décrivez ensemble l'endroit où elle est située. Utilisez des rapports de lieu, comme « sur », « sous », « dans », « à côté de ». Par exemple, « l'araignée est SUR le sofa » ou « l'araignée est À CÔTÉ du livre ». Si votre enfant sait parler, demandez-lui de décrire l'endroit où il a trouvé les cartes.
5. Lorsque votre enfant a trouvé toutes les cartes, changez de rôle et demandez-lui de cacher les cartes à son tour.



COMPTINE

Rame, rame, rame donc

BÉBÉ
TOUT-PETIT
ENFANT



Rame, rame, rame donc

Le tour du monde, le tour du monde

Rame, rame, rame donc

Le tour du monde nous ferons.



Couchez votre bébé devant vous et faites-lui faire un mouvement de pédalage avec les jambes.

Si votre enfant est un peu plus vieux, vous pouvez l'asseoir sur vos genoux, face à vous, et le faire ramer. Tenez-lui les mains et tirez-le vers vous, puis penchez-vous vers l'avant pour le faire reculer. Poursuivez le mouvement de va-et-vient tout au long de la chanson.

Adaptez vos gestes en fonction de ce que vous décidez de faire faire au bateau : vite, lentement, sur les vagues, etc.

JEU

À la recherche de moyens de transport

BÉBÉ
TOUT-PETIT
ENFANT



Parlez des moyens de transport.

Lorsque vous êtes dehors avec votre enfant, cherchez différents moyens de transport, comme des voitures, des autobus, des vélos, des camions à ordures et des avions.

Parlez de ce que vous voyez et des raisons pour lesquelles les véhicules sont utilisés.

Vous pouvez poursuivre l'activité au retour à la maison en dessinant ce que vous avez vu.

La Fondation pour l'alphabétisation des enfants canadiens remercie ses merveilleux partenaires en alphabétisation d'avoir proposé les activités adaptées à ce carnet. Consultez leur site Web pour découvrir d'autres excellentes ressources!



www.abcalphapourlavie.ca



www.famlit.ca



www.readtome.ca

Ce carnet peut être reproduit et distribué dans sa forme originale pour un usage non commercial. Pour en recevoir d'autres exemplaires, rendez-vous dans le site www.alphabetisationdesenfants.ca.



Canadian
Children's
Literacy
Foundation

Fondation pour
l'alphabétisation
des enfants
canadiens

www.alphabetisationdesenfants.ca