

# Apprenons en jouant

La trousse que votre enfant a reçue en cadeau pour la rentrée scolaire a plusieurs composantes. Chacune de celles-ci est décrite dans ce livret.

---

Division scolaire franco-manitobaine  
[www.dsfm.mb.ca](http://www.dsfm.mb.ca)





---

## Le calendrier magnétique

Ce calendrier vous permettra de noter avec votre enfant à chaque semaine ou à chaque mois les événements qui sont importants pour lui. Ensemble vous pouvez parler des jours de la semaine, inscrire les dates et écrire ou dessiner des symboles représentant les anniversaires de naissance, les activités spéciales, etc.

Le calendrier personnalisé est un outil qui facilite le développement du concept du temps. En s'y référant régulièrement, votre enfant développera le concept de l'organisation dans le temps et la gestion des activités. Par exemple, vous pouvez dessiner ensemble des symboles représentant des objets que l'enfant doit apporter à l'école certains jours. Un espace est réservé pour écrire son prénom et son nom de famille. Un autre espace est réservé pour un petit dessin ou des gribouillis.

---

## L'aimant « Je suis fier.e de mon dessin »

L'aimant en forme d'ourson sur lequel est écrit « Je suis fier.e de mon dessin » est un petit outil pour encourager votre enfant à afficher ses dessins sur le réfrigérateur à la maison.

L'estime de soi est un élément important du développement de l'enfant. Son succès à l'école y est directement relié. Il est donc essentiel de valoriser l'enfant, ses intérêts et ses productions (dessins, bricolages, constructions). Le simple geste d'afficher un dessin communique à votre enfant que vous êtes fiers de lui et de ce qu'il fait.



---

## Cartes d'activités avec les chiffres

Une carte de jeu jaune sur laquelle sont écrits les chiffres de 1 à 10 est comprise dans la trousse. Sur un côté, les chiffres sont écrits dans la bonne séquence et de l'autre côté, ils sont mêlés. Deux séries de petites cartes accompagnent les grandes cartes.

Sur les cartes de la première série, vous trouverez des illustrations de groupes d'animaux. Il s'agit d'inviter votre enfant à compter et à mettre les animaux en séquence selon le nombre. Vous pouvez varier l'activité en disant à votre enfant que « nous allons nourrir les animaux » et ensemble mettre une céréale, par exemple de type *Cheerios*, pour chaque animal en comptant. Avec les grandes cartes, votre enfant jumellera les cartes des animaux avec les chiffres correspondants.

La même activité peut se faire avec les petites cartes de chiffres. Votre enfant pourra s'amuser à placer chaque carte sur la feuille avec les chiffres de 1 à 10.

Faites remarquer à votre enfant que sur l'une des cartes, les chiffres sont dans la bonne séquence alors que sur l'autre, ils sont mêlés, ce qui ajoute un nouveau défi.

Vous pouvez aussi jouer un jeu de mémoire en utilisant seulement les petites cartes. Vous les tournez de façon à cacher les images ou les chiffres, et à tour de rôle, vous essayez de tourner deux cartes qui correspondent, par exemple les renards et le chiffre 3.



## Carte avec les lettres de l'alphabet

Cette carte peut être utilisée pour réciter l'alphabet avec votre enfant en pointant chaque lettre. Un espace est réservé au bas de la page afin que votre enfant puisse se pratiquer à écrire son prénom ou d'autres mots en copiant les lettres. Utilisez un marqueur effaçable à sec.

Au verso de cette carte, vous trouverez un modèle expliquant comment les lettres scriptes sont formées. Votre enfant n'aura pas envie d'écrire les lettres scriptes. Il n'est pas nécessaire d'insister. Votre enfant pourrait se décourager et il cessera toute expérimentation. Ce qui est important, c'est de lui fournir un bon modèle lorsque vous écrivez devant lui. Verbalisez ce que vous faites (ex. : pour la lettre a : « je fais une boule et je dessine une patte en commençant en haut »). Lorsque vous lisez avec votre enfant, vous pouvez lui faire remarquer que les lettres ne sont pas toujours écrites de la même façon dans les livres (ex. : **a**, **ä**, **à**, **ɑ**).

## Cartes de jeux

Quatre jeux sont proposés sur les deux grandes cartes blanches. Les cartes ont été laminées de sorte que votre enfant puisse marquer ses choix à l'aide d'un marqueur effaçable à sec.

Nous vous proposons des jeux possibles, mais laissez aller votre imagination et créez vos propres consignes de jeux. Ce qui importe, c'est d'engager votre enfant dans un dialogue, de lui proposer du nouveau vocabulaire, et de devenir conscient de ses connaissances et de sa perception du monde qui l'entoure.

- La ville et La campagne : ces deux cartes ont été conçues comme jeux de Bingo lorsque vous vous promenez en voiture avec votre enfant.
- Le lever/le coucher et Ma journée à l'école : ces deux activités permettent de dialoguer et de s'amuser à inventer des histoires.

Lorsque l'enfant arrive à la maison après une journée à l'école, il est souvent difficile de l'amener à raconter sa journée. Elle est déjà loin pour lui. Cette carte de jeu a été préparée dans le but d'encourager votre enfant à faire avec vous un retour sur ses activités de la journée.



---

## La recette de pâte à modeler à modeler

La recette de pâte à modeler nous est recommandée par une enseignante.

La recette est écrite avec des caractères de grande taille afin que vous puissiez la lire avec votre enfant en suivant le texte du doigt.

Lorsque l'enfant participe à la préparation de recettes, il explore de façon amusante et concrète les mesures et les nombres.



---

## La recette de bulles de savon

Les enfants sont fascinés par les bulles de savon. On peut s'amuser à faire des montagnes de bulles en trempant une paille dans le mélange et en soufflant très doucement des bulles sur une feuille de papier ciré. Il y a d'innombrables découvertes à y faire. On peut s'amuser à se lancer des défis tels que souffler une petite bulle dans une grande bulle, faire la montagne avec le plus grand nombre de bulles, etc.

Vous pouvez trouver les recettes sur notre site Internet, rubrique Informations aux parents : [DSFM.MB.ca](http://DSFM.MB.ca)

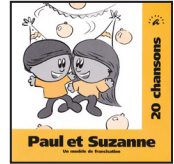




## Les livres

La lecture quotidienne à voix haute à votre enfant est essentielle à son développement de la lecture et de l'écriture. Nous avons donc inclus un livre qui est offert gracieusement à votre enfant par la DSFM.

## Le carnet de chansons *Paul et Suzanne* et son disque compact



Le disque compact *Paul et Suzanne* est composé de 20 chansons écrites sur des airs de chansons traditionnelles. Deux versions de chaque chanson sont présentées. L'une avec les paroles et l'autre sans paroles, ce qui vous donnera l'occasion de composer vos propres paroles! Le carnet de chansons permet de suivre le texte du doigt avec votre enfant.

La musique et le chant jouent un rôle important dans le développement langagier de l'enfant. Il apprend à être attentif aux sons (les phonèmes) et au rythme de la langue, à comprendre le concept de la rime et à développer son vocabulaire dans un esprit de jeu et de détente.

## Un album de chansons francophones

Cet album contient des chansons sur des thèmes qui intéresseront votre enfant. Amusez-vous à les découvrir et à les chanter avec lui!



.....

## Jeux de dés

préparé par N. Dupont

### Cheerio-oh-oh!

#### Matériel :

- Un bol de céréales
- Du papier et un crayon
- Un dé pour les enfants de la prématernelle;
- Deux dés pour les enfants de la maternelle à la 1<sup>re</sup> année.



#### Joueurs :

Deux ou plus

#### Règles du jeu :

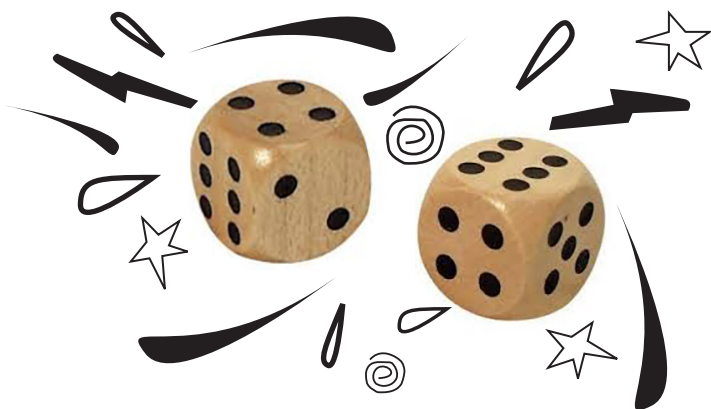
Le premier joueur lance le dé et retire du bol le nombre de grains de céréales indiqué par les points sur le dé. Chaque joueur joue ainsi à tour de rôle. Le jeu se joue en six tours.

Les joueurs comptent leurs grains de céréales. Le joueur qui a le plus de grains est le gagnant. On peut utiliser du papier et un crayon pour tenir compte du nombre de tours. Les joueurs peuvent ensuite manger leurs grains de céréales.

#### Variante :

Le gagnant est celui qui a le moins de grains de céréales. Les enfants de la 1<sup>re</sup> année peuvent compter les grains en multiples de 2, 5 ou 10 et le jeu peut se jouer en huit tours au lieu de six tours.





---

## La bataille des dés

### Matériel :

- Deux dés
- Un bol de jetons (ou de petits oursins)

### Joueurs :

Deux ou plus

### Règles du jeu :

Tour à tour, les joueurs lancent les deux dés et font la somme des nombres représentés par les points sur leurs dés. Le joueur dont la somme est la plus élevée retire un jeton du bol de jetons. Le premier joueur à obtenir six jetons gagne la partie.

### Variante :

N'utilisez qu'un dé pour les enfants plus jeunes.





## Jeu de mémoire

préparé par N. Dupont

Les jeux de mémoire sont amusants! Celui qui est dans la trousse de votre enfant aidera à développer son sens du nombre. Les directives du jeu suivent.

### Jeu de mémoire – Reconnaissance globale numéro 1

**Matériel :**

Un jeu qui contient 24 cartes

**Joueurs :**

Deux ou trois

**Règles du jeu :**

Mélanger les cartes, puis les placer face contre table. Tour à tour, les joueurs retournent deux cartes à la fois.

Si les deux cartes représentent le même nombre, le joueur qui les a retournées garde ces cartes, puis en retourne deux autres.

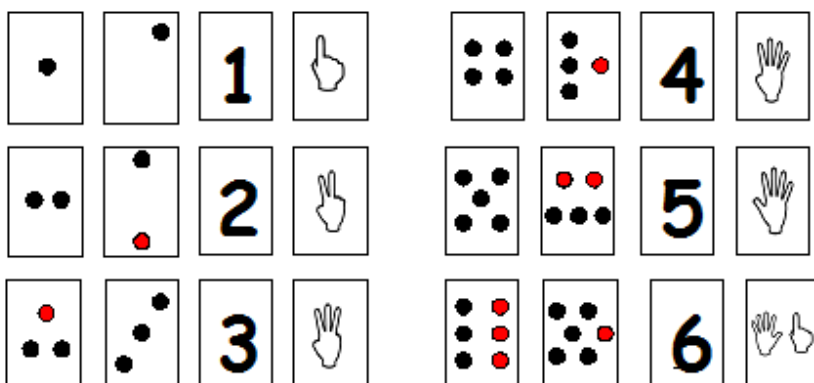
Si les deux cartes qui viennent d'être retournées ne représentent pas le même nombre, on les replace face contre table et c'est au tour du prochain joueur à retourner deux autres cartes.

Le jeu continue ainsi jusqu'à ce que toutes les cartes aient été regroupées en paires.

**Variantes**

Placer les 24 cartes de façon à bien voir le nombre représenté sur chaque carte (face vers le haut). Former des paires de cartes qui représentent le même nombre.

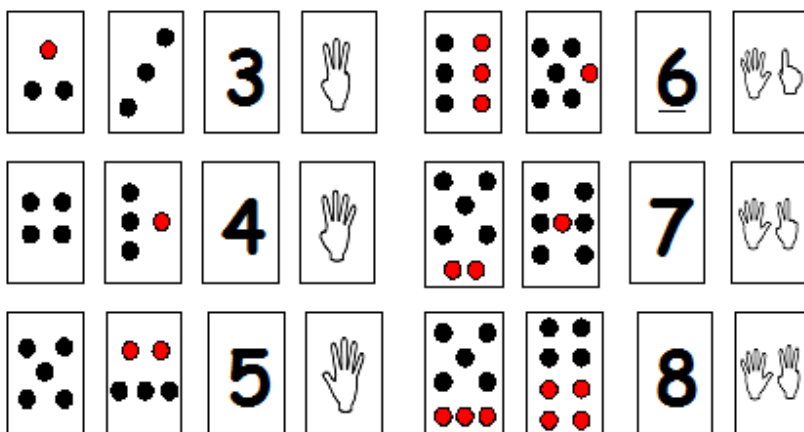
Ci-dessous la représentation des 24 cartes à utiliser pour jouer le jeu Reconnaissance globale numéro 1.





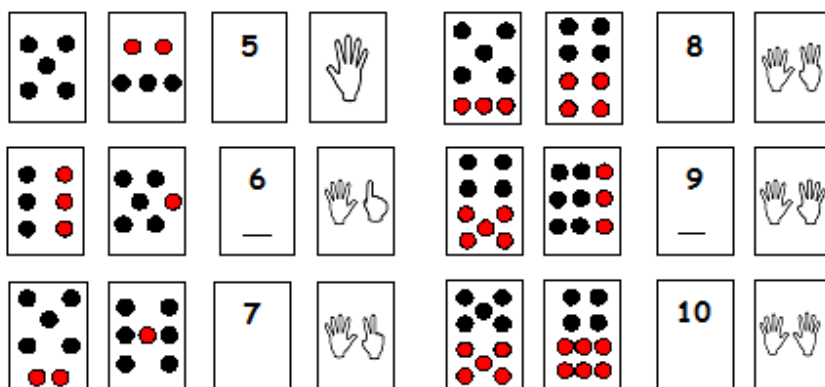
## Jeu de mémoire – Reconnaissance globale numéro 2

Ci-dessous la représentation des 24 cartes à utiliser pour jouer le jeu Reconnaissance globale numéro 2.



## Jeu de mémoire – Reconnaissance globale numéro 3

Ci-dessous la représentation des 24 cartes à utiliser pour jouer le jeu Reconnaissance globale numéro 3.



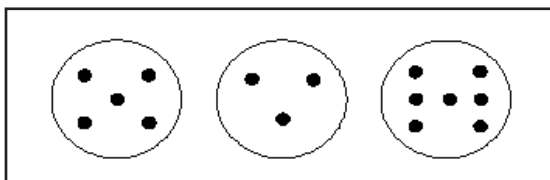
Le Bureau de l'éducation française autorise la reproduction totale ou partielle de ce document à des fins éducationnelles non commerciales à condition que la source soit mentionnée. Nous nous sommes efforcés d'indiquer comme il se doit les sources originales et de respecter la Loi sur le droit d'auteur. Les omissions et les erreurs devraient être signalées à Éducation et Jeunesse Manitoba pour correction.



**Notez bien :**

Le jeu de mémoire joint dans la trousse fait appel à la reconnaissance globale. La reconnaissance globale, c'est de « voir instantanément combien il y en a... »

Par exemple, un enfant pourrait, en utilisant la reconnaissance globale, dire combien de points on retrouve dans chacune de ces figures et ce, sans avoir à compter les points.



La reconnaissance globale aide l'enfant à se former des images mentales du nombre et à saisir qu'un nombre peut être représenté de plusieurs façons :



Dans le dernier exemple, un enfant dira qu'il y a six points parce qu'il voit « cinq avec un ». C'est le début de l'addition, tant du point de vue du sens que de celui du calcul.