



# *Banque d'activités en ergothérapie*

*par*

*les ergothérapeutes de l'IRDPO  
clientèle enfants-adolescents*

***Juin 2006***

**© Institut de réadaptation en déficience  
physique de Québec, 2003**



## Préambule

L'équipe d'ergothérapeutes travaillant auprès de la clientèle des enfants et des adolescents de l'Institut de réadaptation en déficience physique de Québec (IRD PQ) a développé, depuis plusieurs années, un outil de travail qui leur permet de créer des **programmes d'activités personnalisés** à l'intention des parents et des éducateurs.

Il s'agit d'une banque qui recueille un très grand nombre d'activités classées selon différentes catégories en fonction des objectifs à atteindre avec nos clients (*voir l'**index des catégories** du Manuel d'utilisation ci-joint*). Ces activités stimulent le développement psychomoteur et diverses habiletés essentielles à la réalisation des habitudes de vie des enfants. En la consultant, vous remarquerez que certaines activités se retrouvent dans plusieurs catégories, puisqu'elles peuvent travailler différents aspects simultanément.

Bien qu'il existe de nombreux livres et sites Internet sur le sujet, aucun, à notre connaissance, ne permet de créer rapidement et facilement des programmes d'activités en ergothérapie. Pour votre bénéfice, nous avons répertorié des **sites Internet** riches de renseignements utiles pour votre travail au quotidien (*consulter la partie 2 sous le titre « Activités de la vie quotidienne — AVQ »*). Évidemment, cet outil fera l'objet de mises à jour occasionnelles. **Vos suggestions ou commentaires pour améliorer et bonifier cette banque d'activités seront très appréciés. Nous vous invitons à nous les transmettre par courrier électronique à l'adresse suivante : [BAE@irdpq.gc.ca](mailto:BAE@irdpq.gc.ca).**

Nous **remercions** tous nos précieux collaborateurs de ce projet d'envergure. Soulignons la participation exceptionnelle des ergothérapeutes des programmes à l'enfance de l'IRD PQ, l'appui exemplaire de M<sup>m</sup>e Hélène Roussel du service informatique, et le soutien de la Direction des services à la clientèle des enfants et adolescents, de la Direction de l'enseignement et du soutien scientifique et du Service des communications et relations publiques.

**Marie-Josée Duval**

*Ergothérapeute et conseillère professionnelle*

---

### **Pour information :**

#### **Institut de réadaptation en déficience physique de Québec (IRD PQ)**

525, boulevard Wilfrid-Hamel  
Québec (Québec) G1M 2S8  
Téléphone : 418 529-9141

Site Web : [www.irdpq.gc.ca](http://www.irdpq.gc.ca)

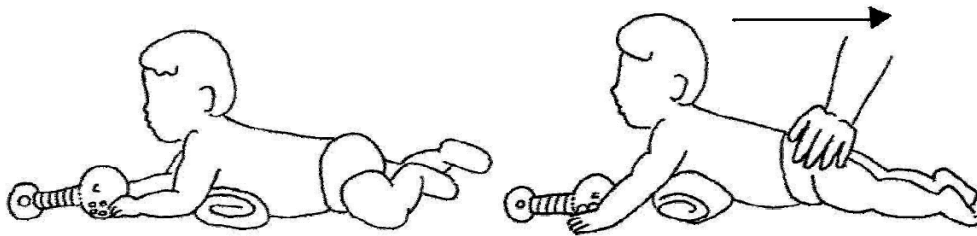
# DÉVELOPPEMENT

---

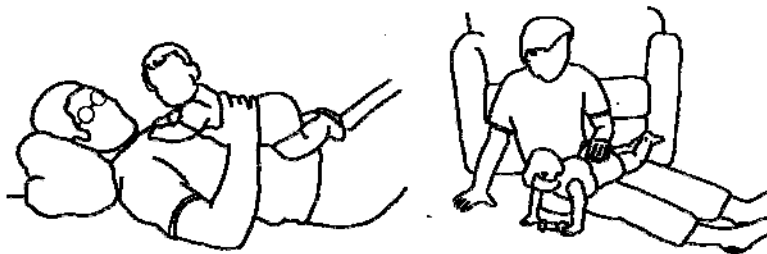
## MOTRICITÉ GLOBALE

### Contrôle de la tête

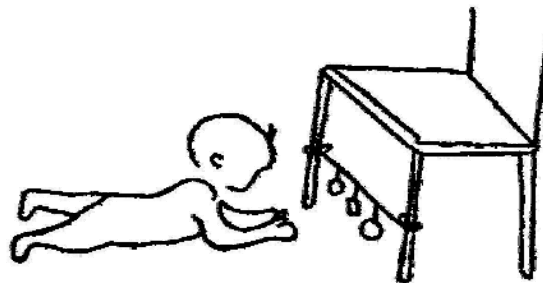
- 1) Placez l'enfant en position ventrale avec un petit rouleau sous les aisselles. L'enfant prend appui sur les avant-bras et les mains. Faites-lui une caresse de haut en bas le long du dos pour qu'il redresse la tête.



- 2) Placez l'enfant en position ventrale sur vous ou en appui sur votre jambe et stimulez-le à relever la tête (ex. : avec des jouets placés en hauteur) tout en prenant appui sur ses avant-bras ou ses mains.



- 3) Au sol, couchez l'enfant en position ventrale de façon à ce qu'il s'appuie sur ses avant-bras et relève un peu la tête. Vous pouvez suspendre des petits objets à une chaise afin de stimuler le redressement de la tête.



# DÉVELOPPEMENT

---

## MOTRICITÉ GLOBALE

### Contrôle de la tête

- 4) Profitez des périodes d'habillage pour faire travailler le contrôle de la tête de votre enfant.



- 5) L'enfant est assis sur vous. Déplacez-le doucement de côté, vers l'avant et vers l'arrière en utilisant les positions suivantes. Bien maintenir l'enfant au niveau du tronc.



- 6) Couchez l'enfant en position ventrale sur sa planche à roulettes puis ramenez ses bras en avant. Cette position stimule le redressement de la tête, car l'enfant doit regarder où il va s'il veut se déplacer.



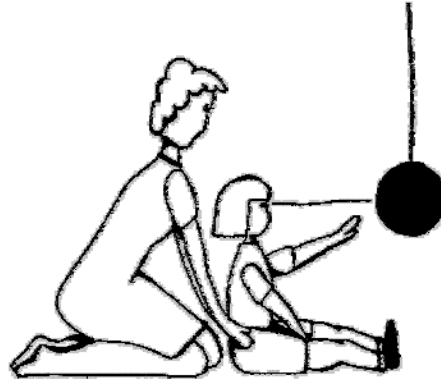
# DÉVELOPPEMENT

---

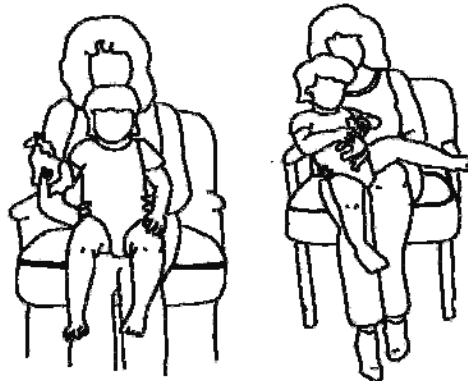
## MOTRICITÉ GLOBALE

### Contrôle du tronc

- 1) Agenouillé au sol, placez-vous derrière l'enfant et donnez-lui le support nécessaire au niveau du bassin. Attirez son attention avec un jouet placé devant ses yeux, afin qu'il redresse le tronc.



- 2) Voici des positions permettant de travailler le redressement du tronc lorsque l'on balance doucement l'enfant d'avant, d'arrière et de côté. Observez les réactions de l'enfant.



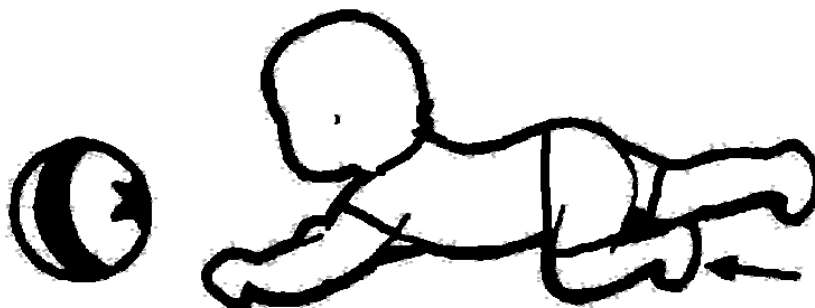
# DÉVELOPPEMENT

---

## MOTRICITÉ GLOBALE

### Déplacements (exploration)

- 1) Couchez l'enfant sur le dos : présentez un jouet à la hauteur de ses yeux, puis déplacez lentement cet objet vers la gauche ou la droite; cela le stimulera à se retourner sur le ventre.
- 2) Couchez l'enfant sur le côté et placez un jouet au sol à la hauteur de ses épaules. Placez le jouet légèrement hors de sa portée pour l'encourager à aller sur le ventre.
- 3) L'enfant est en position ventrale. Éloignez un objet pour l'inciter à se déplacer vers celui-ci : une aide peut être apportée à l'enfant en pliant une jambe et en maintenant une pression au pied. L'enfant aura tendance à pousser dans la main.



- 4) En position debout, écartez les jambes et demandez à l'enfant de ramper entre vos jambes et de les contourner.
- 5) Placez votre enfant à genoux en lui faisant prendre appui sur un petit banc avec ses mains.
- 6) L'enfant marche en poussant un objet (comme une chaise, un landau). Cela le sécurisera et augmentera sa stabilité dans ses déplacements.

# DÉVELOPPEMENT

---

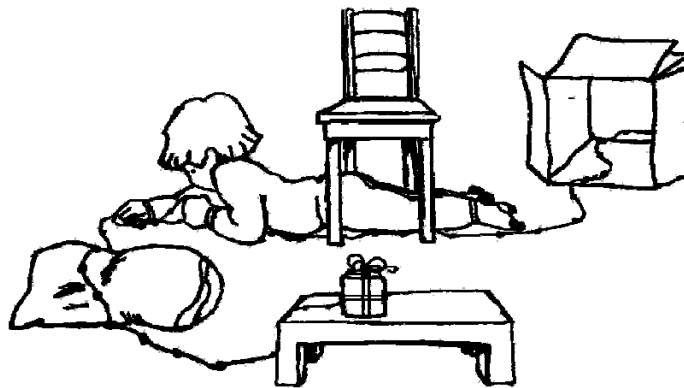
## MOTRICITÉ GLOBALE

### Planification motrice

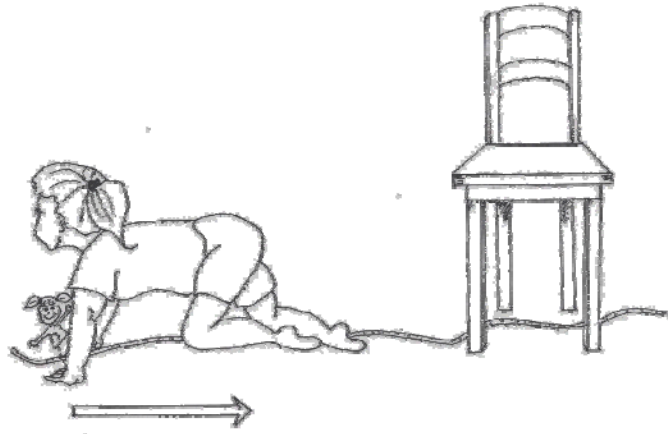
- 1) L'enfant plie un papier mouchoir, un essuie-tout ou une débarbouillette en deux, puis en quatre, en prenant soin de bien ajuster les coins ensemble et de marquer le pli.

Si l'enfant réussit bien, vous pouvez lui demander de faire les plis en diagonale.

- 2) À l'aide d'une corde, tracez un chemin parsemé d'obstacles, (ex. : passez la corde sous une chaise, par-dessus un coussin, à travers une boîte, etc.). Demandez à l'enfant de suivre le trajet en se déplaçant sur le ventre.



- 3) L'enfant se déplace à quatre pattes à reculons ou à trois pattes en transportant un objet d'une main. Il peut suivre une corde au sol qui passe à travers ou sous différents objets ou meubles.



- 4) L'enfant roule un gros pneu, une chambre à air, un ballon ou un chariot sur un circuit tracé au sol.
- 5) Attachez ensemble les mains de l'enfant à l'aide d'une cravate ou d'un bas de nylon. L'enfant doit essayer de se déprendre sans aide.

# DÉVELOPPEMENT

---

## MOTRICITÉ GLOBALE

### Planification motrice

6) L'enfant joue avec une « balloune ». Il doit l'empêcher de toucher le sol.

Variante : L'enfant joue avec d'autres personnes (faire le jeu en équipe avec deux ou trois joueurs).

7) L'enfant lance un sac de sable vers le haut. Il doit l'attraper avec une main ou l'autre, selon votre demande.



8) L'enfant se déplace sur une planche à roulettes :

Sur le ventre : il se déplace en se poussant avec les mains ou en tirant sur une corde fixée à un mur ou une poignée de porte.

Assis : il se pousse avec les mains ou se sert de ses pieds pour avancer ou reculer.

9) Élaborez un circuit à l'aide de chaises, de tables, etc.

- L'enfant marche à quatre pattes pour traverser un tunnel (une boîte de carton ouverte aux deux bouts).
- L'enfant rampe sous une chaise, une table basse, etc.
- L'enfant se lève debout ou grimpe pour aller chercher un ballon ou un autre jouet.
- Debout, l'enfant lance un ballon dans une direction précise ou il va le porter dans une boîte.
- L'enfant pousse un landau ou une boîte, tout en évitant différents obstacles (chaise, table, jouet, etc.).
- L'enfant se place en petit bonhomme pour ramasser un objet.



# DÉVELOPPEMENT

---

## MOTRICITÉ GLOBALE

### Planification motrice



10) Élaborez un circuit à l'aide d'objets tels que : corde, bâton, etc.

- L'enfant passe par-dessus ou sous une corde.
- Il fait le tour de gros cubes.
- Il saute sur un pied, sur deux pieds ou il saute par-dessus un bâton au sol.
- Il fait des roulades au sol dans une couverture.
- Il passe sous une table, derrière un poteau.
- Il marche sur les mains, maintenu aux pieds (brouette).
- Il fait des courses à relais.
- Il marche dans des cercles ou cerceaux au sol.

11) À l'aide d'une craie, tracez un jeu de marelle sur le trottoir. L'enfant saute sur un ou deux pieds selon le nombre de carrés dessinés. Il lance un caillou sur le jeu et devra le prendre au passage.



12) Demandez à l'enfant de suivre un parcours où il doit faire des pas de différentes façons (ex. : pas de souris, pas de géant, marcher sur la pointe des pieds, sur les talons, de côté, à reculons, sur une poutre).

13) L'enfant saute avec une corde à danser. Deux personnes tiennent la corde et la font tourner ou la balancent d'un côté à l'autre. Selon les capacités de l'enfant, augmentez les difficultés (hauteur, vitesse).

# DÉVELOPPEMENT

---

## MOTRICITÉ GLOBALE

### Équilibre debout

1) Placez un objet sur la main ou la tête de l'enfant et demandez-lui de marcher sans le faire tomber.

2) L'enfant frappe un ballon avec un pied en direction d'un mur.

*Variante :* On peut coller une image au bas du mur, face à l'enfant, et encourager celui-ci à atteindre l'image avec le ballon.

3) L'enfant se tient sur une jambe le plus longtemps possible; faites-le reprendre avec l'autre jambe. Pour stimuler l'enfant, vous pouvez le chronométrer et l'encourager à battre ses records.

4) Faites marcher l'enfant sur une poutre dont la hauteur peut varier.

*Variante :* Il peut marcher à reculons ou de côté ou encore transporter un objet avec une ou deux mains.

5) L'enfant se tient en équilibre sur un pied et balance la jambe libre en avant et en arrière deux fois. Il se tient en équilibre sur chaque pied alternativement.

*Variante :* L'enfant balance la jambe libre de côté et la ramène.

*L'enfant balance la jambe libre vers l'avant puis vers le côté. Il la ramène vers le centre puis recommence dans un mouvement rythmique.*

*L'enfant balance une jambe vers l'arrière puis la dirige de côté et la ramène au centre.*

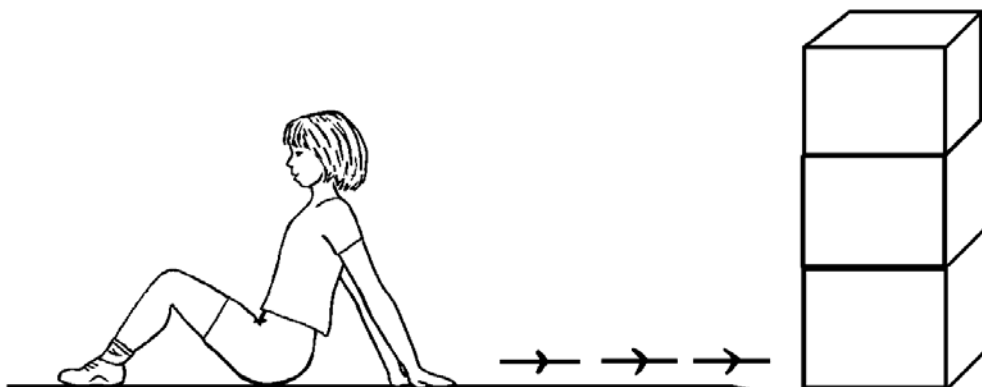
# DÉVELOPPEMENT

---

## MOTRICITÉ GLOBALE

### Équilibre postural

- 1) Apprenez à l'enfant à faire des culbutes, des roulades, des sauts sur un lit ou sur un trampoline.
- 2) Stimulez votre enfant à jouer dans les blocs psychomoteurs du parc près de chez vous. Encouragez-le à utiliser les balançoires, les glissoires et les trapèzes où il peut grimper, se suspendre par les bras ou les jambes, monter la pente à quatre pattes, assis, à reculons ou en se soulevant avec les bras.
- 3) À l'aide d'un ballon sautoir, l'enfant se déplace assis en faisant des petits sauts, tout en tenant les poignées avec les deux mains.
- 4) Faites sauter l'enfant à pieds joints par-dessus une corde tendue au-dessus du sol ou un bâton. Variez la hauteur selon les capacités de l'enfant.
- 5) L'enfant s'assied au sol en s'appuyant sur les mains et sur les pieds. Il soulève les fesses et se déplace vers l'arrière en bougeant les mains et les pieds pour faire tomber une colonne de cubes de polystyrène ou un gros toutou.



- 6) L'enfant roule au sol d'un côté à l'autre de la pièce en ramassant des objets et en vous les lançant au fur et à mesure.
- 7) Attachez un bas de nylon autour des jambes de l'enfant. Un écart d'au moins un pied pourra être maintenu entre ses jambes. L'activité consiste à étirer le bas de nylon le plus possible en essayant de marcher ou en tentant de l'étirer tout simplement.
- 8) Jeu de la statue : L'enfant prend une position et doit la garder. Vous devez détruire la statue en poussant, tirant, de toutes les directions, les différentes parties du corps de l'enfant.

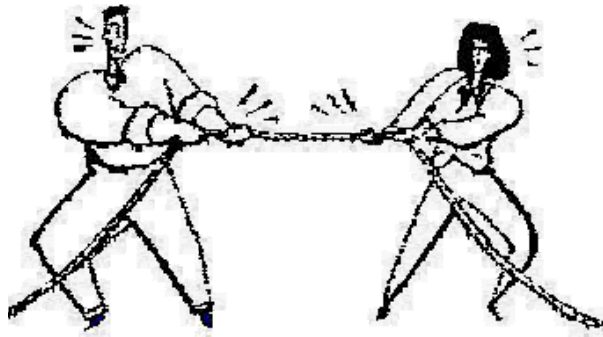
## DÉVELOPPEMENT

---

### MOTRICITÉ GLOBALE

#### Équilibre postural

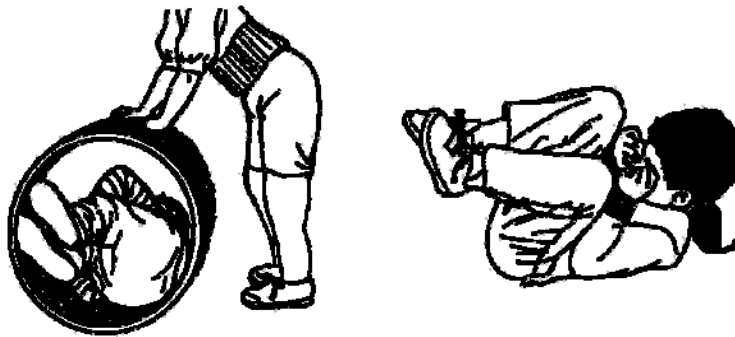
9) *Jeu de souque à la corde : chacun tire sur la corde pour faire basculer l'autre.*



10) *À quatre pattes, l'enfant pousse un ballon ou un camion léger avec sa tête. Ensuite il doit courir dans la même position (à quatre pattes) pour le rattraper.*

11) *Travail des muscles fléchisseurs : dans un large baril, l'enfant doit se placer en flexion et garder la position pendant que vous le roulez. L'enfant peut également rouler le baril lui-même.*

*Variante : L'enfant doit garder la position de flexion hors du baril et rouler tout en gardant cette position.*



12) *L'enfant se couche sur le dos, sur une surface arrondie (gros ballon ou baril). Maintenez-le par les jambes. L'enfant doit ramener le tronc en flexion. On peut lui demander de jouer : revêtir un chapeau, foulard, collier ou coller des gommettes sur les différentes parties de votre visage.*

## DÉVELOPPEMENT

---

### MOTRICITÉ GLOBALE

#### Équilibre postural

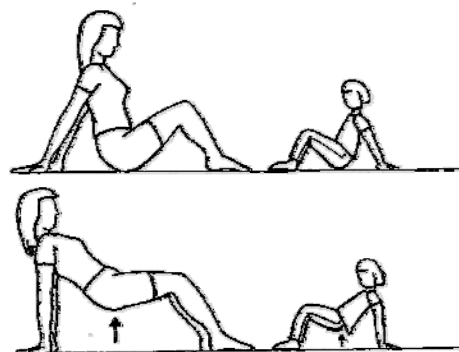


- 13) Couché le dos au sol, l'enfant vous lance un ballon. Il doit garder le bassin et les pieds au sol, avoir les genoux pliés et relever la tête et les épaules du sol.
- 14) L'enfant est couché sur le dos, appuyé sur les coudes, la tête et les épaules dégagées du sol, les genoux pliés et les pieds au sol. Il doit frapper une tour de boîtes avec un ballon en le poussant avec les pieds. Faites-lui reprendre l'activité couché sur le dos, sans appui sur les coudes.

*Variantes : Dans ces positions, l'enfant étend avec les pieds de la mousse à raser sur un miroir ou sur un papier fixé au mur. Il peut aussi faire le mouvement de pédaler sur une bicyclette.*

- 15) Vous êtes assis au sol avec l'enfant face à vous, les mains appuyées au sol vers l'arrière et les pieds bien à plat au sol. Vous soulevez le bassin, tel qu'illustré. L'enfant vous imite.

*Variantes : Vous pouvez vous balancer d'avant en arrière. Vous pouvez également dégager un pied et le mettre pied à pied avec celui de votre enfant ou encore vous pouvez jouer au soccer dans cette position.*



# DÉVELOPPEMENT

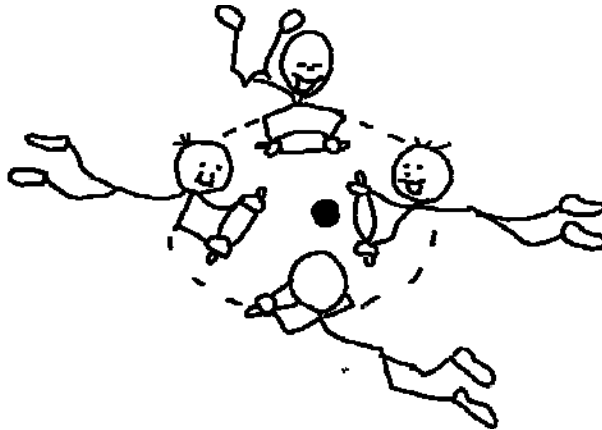
---

## MOTRICITÉ GLOBALE

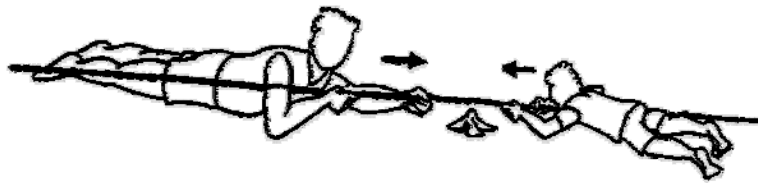
### Équilibre postural

16) Travail des muscles extenseurs : couché sur le ventre au sol, l'enfant vous lance et attrape un ballon avec les deux mains. Il doit bien relever la tête.

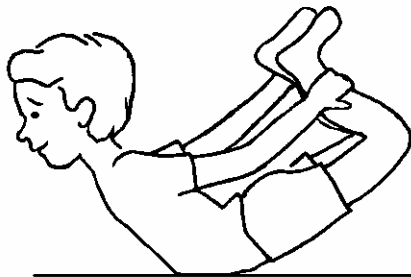
Variante : Frapper un ballon ou une balle avec un rouleau à pâtisserie tenu à deux mains.



17) Vous êtes couché sur le ventre au sol face à votre enfant, en tenant une corde fixée à chaque bout de la pièce. Vous devez avancer en tirant sur la corde. Le but est d'arriver le premier au mouchoir noué au milieu de cette dernière.



18) L'enfant est couché en position ventrale et prend ses chevilles avec les mains. Il se balance doucement d'avant en arrière.



# DÉVELOPPEMENT

---

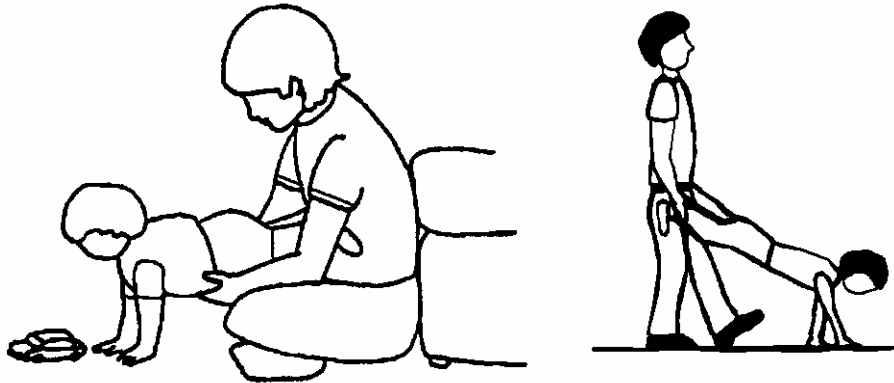
## MOTRICITÉ GLOBALE

### Équilibre postural

19) Faites marcher l'enfant sur les mains en le maintenant au niveau du bassin. L'enfant peut faire des courses ou déplacer des objets sur son dos.

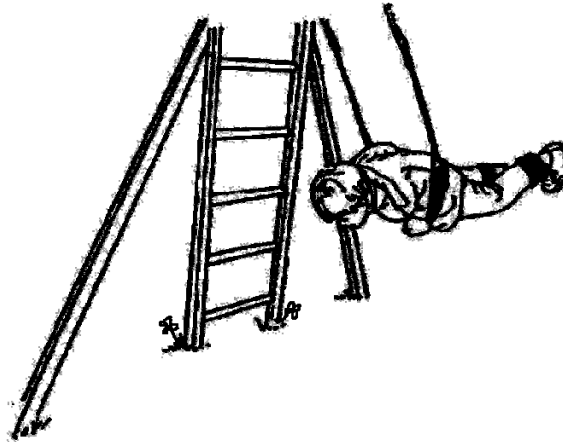
*Variantes : Avec ses mains, l'enfant doit aller appuyer sur des jouets de caoutchouc pour faire du bruit.*

*Si l'enfant réussit bien lorsque vous le tenez au bassin, essayez de faire la même activité en maintenant l'enfant par les chevilles.*



20) Couché à plat ventre sur le ballon sautoir, une main au sol pour conserver son équilibre, l'enfant lance des poches devant lui avec son autre main.

21) Couché à plat ventre sur une surface mobile (balançoire, ballon de plage, ballon sautoir), l'enfant imite l'avion. Tenez-le par les hanches et graduellement, éloignez votre prise vers les pieds. L'enfant doit redresser la tête et le haut du corps en plaçant ses bras de chaque côté de lui.



## DÉVELOPPEMENT

---

### MOTRICITÉ GLOBALE

#### Équilibre postural

22) Couchez votre enfant sur le ventre sur une planche à roulettes, puis demandez-lui de se déplacer en se poussant ou en se tirant avec les mains.

*Variante :* L'enfant se tient à un cerceau ou une corde et vous le promenez.

*L'enfant se pousse avec les pieds contre un mur pour avancer.*



23) À la piscine, poussez un flotteur ou un ballon avec les deux mains. Maintenez l'enfant étendu sur le ventre.

*Variante :* L'enfant se fait pousser dans l'eau avec les bras bien tendus ou les jambes bien tendues.



# DÉVELOPPEMENT

---

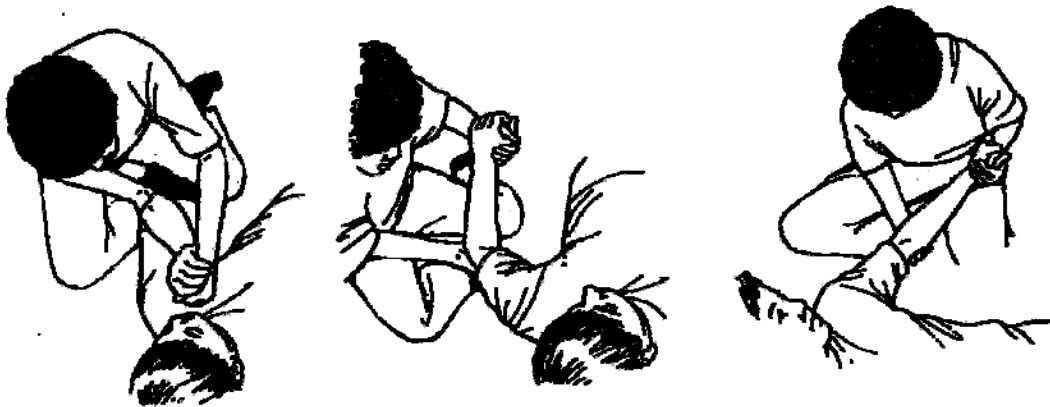
## MEMBRES SUPÉRIEURS

### *Inhibition des membres supérieurs*

- 1) *L'enfant est couché sur le dos. Placez une main sous son omoplate et exercez une pression vers l'avant. Placez l'autre main sous le coude de l'enfant et exercez une pression vers le haut.*



- 2) *Appuyez une main sous le coude de l'enfant et de l'autre, prenez sa main. Étirez doucement le bras pour l'étendre.*



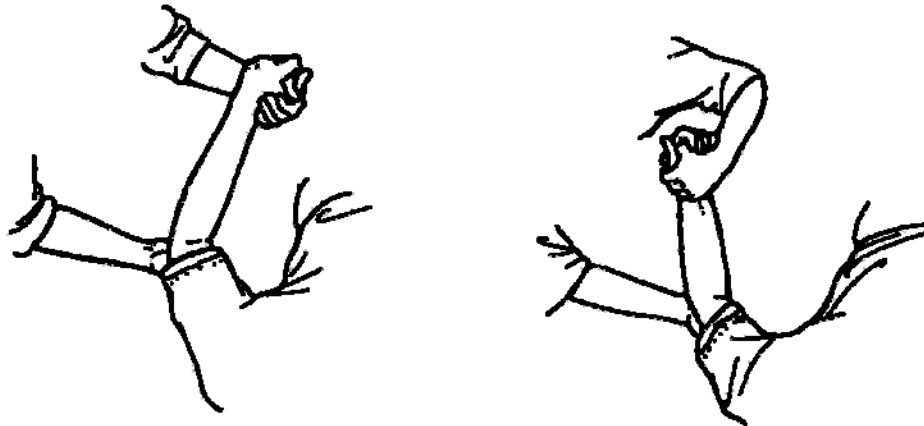
## DÉVELOPPEMENT

---

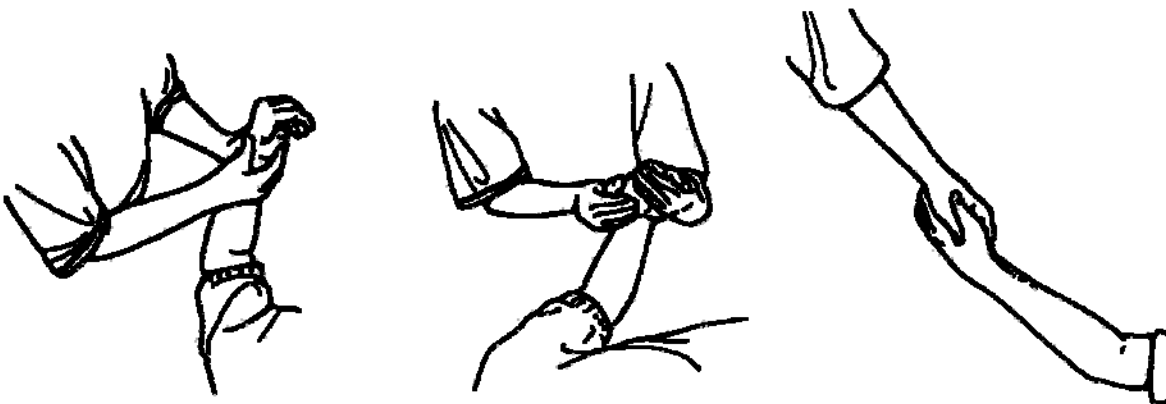
### MEMBRES SUPÉRIEURS

#### *Inhibition des membres supérieurs*

- 3) *Donnez une poignée de main à l'enfant. Faites tourner son avant-bras en maintenant bien son poignet entre votre pouce et vos doigts, en orientant la paume de sa main vers la gauche. Avec votre autre main, maintenez-le sous le coude.*



- 4) *Appuyez sur le poignet de l'enfant pour le fléchir. D'une main, dégagez son pouce et de l'autre, ouvrez ses doigts. Placez votre main dans la sienne (comme une poignée de main) et étendez doucement le poignet.*



# DÉVELOPPEMENT

---

## MEMBRES SUPÉRIEURS

### Force aux épaules

- 1) Faire des courses à quatre pattes avec un objet sur le dos (ex. : toutou).
- 2) L'enfant pousse des objets lourds avec ses bras.
- 3) Faire une course à relais : l'enfant est assis au sol, il se déplace en reculant et en glissant avec les bras pour saisir des objets.
- 4) Faire des jeux en position verticale (ex. : tic tac toc sur une feuille fixée au mur à la hauteur des yeux).
- 5) L'enfant place les bras devant lui comme un somnambule. Il porte sur le dos ou dans les bras des objets lourds qu'il doit déplacer d'un endroit à l'autre (ex. : un bac de plastique rempli de quelques boîtes de conserve, des toutous remplis de billes ou de sable, des sacs d'épicerie remplis d'objets, des petits seaux remplis d'eau, etc.).

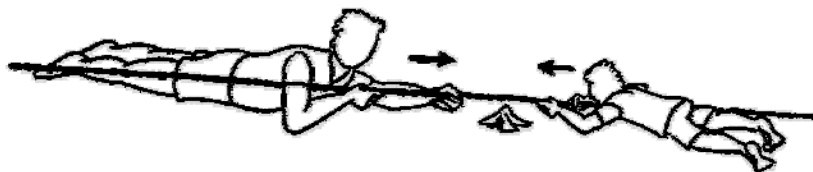
Variante : L'enfant est couché (sur le ventre ou sur le dos) sur une planche à roulettes. Il avance en tirant une corde que vous aurez préalablement fixée à une poignée.

- 6) Couchez votre enfant sur le ventre sur une planche à roulettes, puis demandez-lui de se déplacer en se poussant ou en se tirant avec les mains.
- 

## MEMBRES SUPÉRIEURS

### Force de préhension

- 1) L'enfant transvide avec les deux mains un seau plein d'eau dans le bain. Ajustez la quantité d'eau et la grosseur du seau en fonction des capacités de l'enfant.
- 2) En tenant un objet lourd dans chaque main, l'enfant va toucher ses épaules en fléchissant les coudes.
- 3) Vous êtes couché sur le ventre au sol face à votre enfant, en tenant une corde fixée à chaque bout de la pièce. Vous devez avancer en tirant sur la corde. Le but est d'arriver le premier au mouchoir noué au milieu de la corde.



# DÉVELOPPEMENT

---

## MEMBRES SUPÉRIEURS

### Force de préhension

- 4) Dans un terrain de jeux, l'enfant se suspend par les bras sur des structures rigides et il essaie de se rapprocher de la barre en se soulevant.
- 5) Remplissez une « balloune » d'eau dans laquelle vous ferez un trou avec une aiguille. L'enfant pourra ensuite presser celle-ci pour faire sortir l'eau en jet.
- 6) Accrochez à la corde à linge des cibles au bout d'une corde qu'il pourra ensuite viser avec le jet de son pistolet à eau.
- 7) Utilisez un vaporisateur pour arroser des plantes.  
*Variante : Utilisez le vaporisateur à l'extérieur pour arroser des dessins faits avec une craie.*
- 8) Jouez avec des cornets qui font rebondir une balle, disponibles dans tous les magasins à 1 dollar.
- 9) Dans son bain, l'enfant joue à remplir d'eau un contenant en pressant une petite éponge avec ses mains.  
*Variante : L'enfant peut aussi faire prendre une douche à sa poupée de la même façon.*
- 10) L'enfant manipule de la pâte à modeler, ce qui permet de faire des mouvements de pression avec la main. Puis, il peut l'étendre avec un rouleau à pâtisserie.
- 11) L'enfant prend des cure-dents et les enfonce soit dans une pomme, soit dans une pomme de terre, selon sa force.
- 12) Demandez à l'enfant de mettre des épingles à linge autour d'une boîte de chaussures pour fabriquer une cage d'animaux.



## DÉVELOPPEMENT

---

### **MEMBRES SUPÉRIEURS**

#### **Force de préhension**

13) Avec une balle molle, qui tient bien dans la main, demandez-lui de faire les exercices suivants :

- Presser et relâcher alternativement; répéter 5 fois.
- Presser et maintenir la pression de 3 à 5 secondes.

14) Demandez-lui de faire des confettis dans un carton en utilisant un poinçon.

15) Avec plusieurs pots à couvercles de différentes grosseurs, l'enfant visse et dévisse fermement. Il doit visser avec la main gauche et dévisser avec la main droite.

# DÉVELOPPEMENT

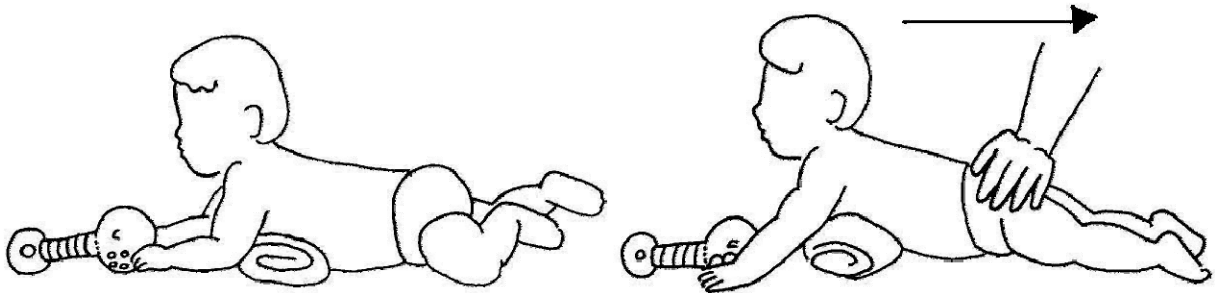
---

## MEMBRES SUPÉRIEURS

### Cocontraction de la ceinture scapulaire

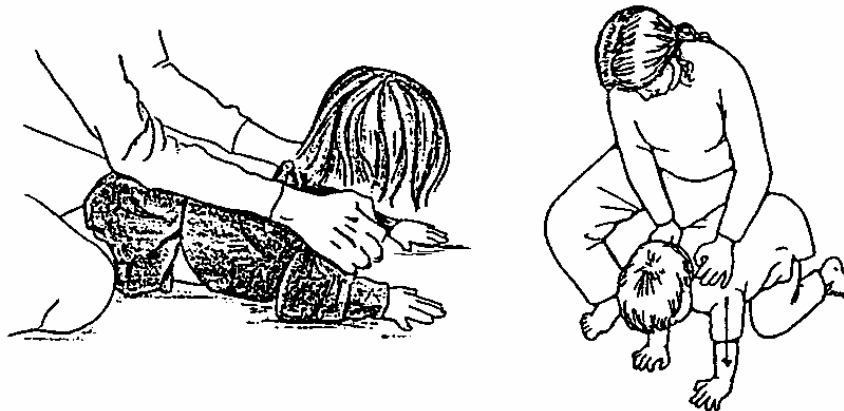
- 1) Au sol, couchez l'enfant en position ventrale de façon à ce qu'il s'appuie sur ses avant-bras et relève la tête. Vous pouvez suspendre des petits objets à une chaise afin de le stimuler à dégager un membre supérieur pour manipuler les objets.
- 2) L'enfant prend appui sur les mains en position ventrale. Il doit étendre les coudes afin de soulever le tronc et le bassin (push-ups).

Variante : Couchez l'enfant sur vous. Il devra étendre ses bras pour vous voir.



- 3) Couchez l'enfant en position ventrale en appui sur les avant-bras et placez vos mains sur ses épaules en exerçant une pression vers le bas. Cela augmentera la stabilité de ses épaules.

Variante : La même activité peut être faite avec l'enfant placé à quatre pattes.



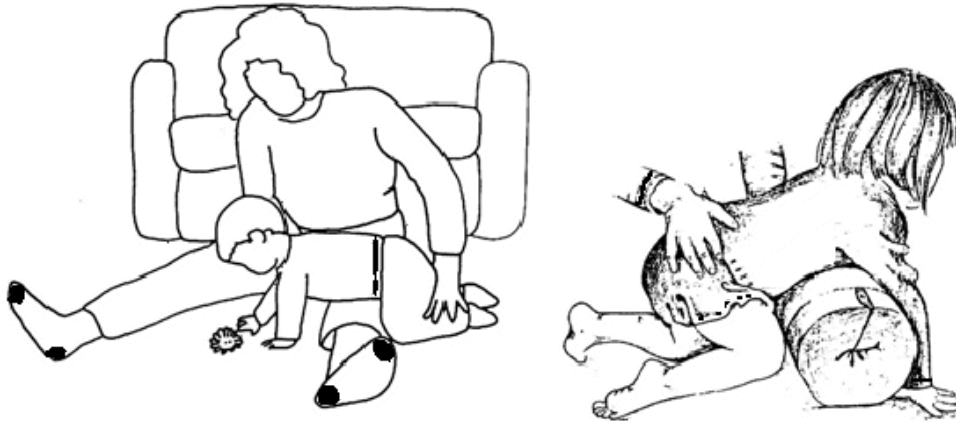
# DÉVELOPPEMENT

---

## MEMBRES SUPÉRIEURS

### Cocontraction de la ceinture scapulaire

- 4) Essayez de faire jouer l'enfant le plus possible en position quatre pattes. Afin de l'encourager à garder cette position, vous pouvez placer un coussin ou votre jambe sous son tronc et lui faire manipuler un jouet placé devant lui.



- 5) En position quatre pattes, l'enfant fait des circuits dans le sable en poussant des petites voitures. Encouragez-le à garder bien ouverte l'autre main qui prend appui au sol.



- 6) L'enfant marche à quatre pattes sur des surfaces peu stables (ex. : matelas d'un lit, coussins du divan, etc.).
- 7) L'enfant marche à quatre pattes avec un objet sur le dos, un toutou par exemple.
- 8) Assis face à l'enfant, paumes contre paumes, amusez-vous à pousser contre lui et lui contre vous.

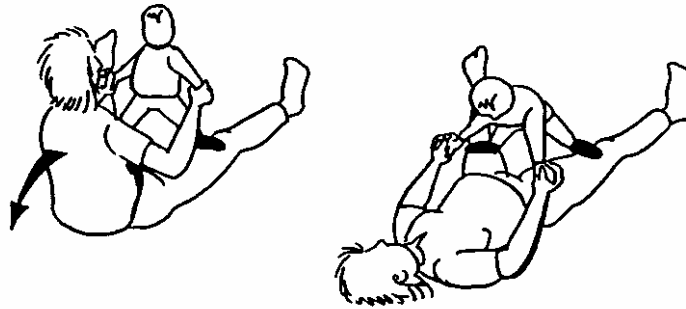
## DÉVELOPPEMENT

---

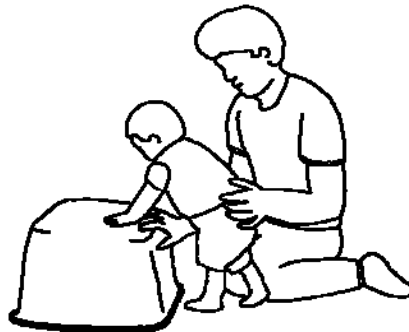
### MEMBRES SUPÉRIEURS

#### Cocontraction de la ceinture scapulaire

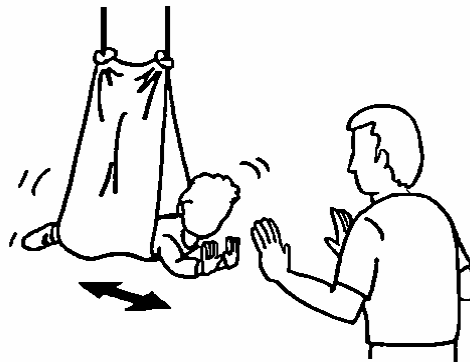
- 9) Asseyez-vous au sol face à votre enfant, jambes écartées et genoux étendus. L'enfant place ses jambes à l'intérieur des vôtres. Tenez-lui les mains puis penchez-vous vers l'arrière afin de l'attirer vers vous. Ensuite, c'est l'enfant qui penche vers l'arrière pour vous attirer vers lui.



- 10) L'enfant debout doit pousser sur une boîte, une chaise ou tout autre gros objet lui offrant une résistance.



- 11) Avec un filet de type volley-ball, faites une balançoire du genre hamac. L'enfant, placé sur le ventre dans le filet, peut se faire balancer en se poussant contre vos mains.





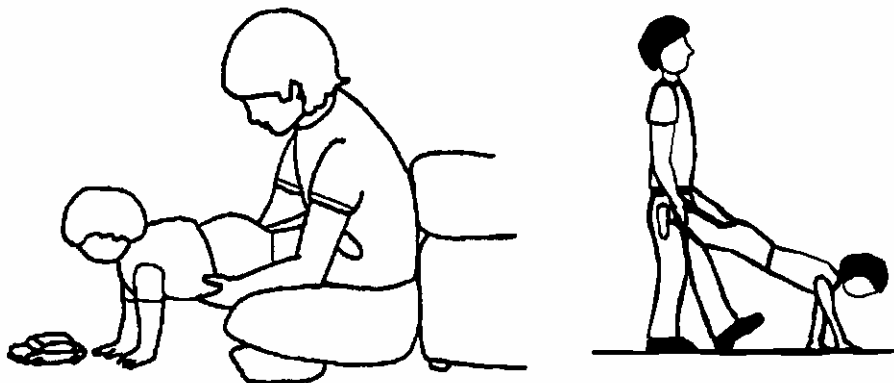
# DÉVELOPPEMENT

---

## MEMBRES SUPÉRIEURS

### Cocontraction de la ceinture scapulaire

- 12) L'enfant s'assied au sol en s'appuyant sur les mains et sur les pieds. Il soulève les fesses et se déplace vers l'arrière en bougeant les mains et les pieds pour faire tomber une colonne de cubes de polystyrène ou un gros toutou.
- 13) Assis sur un banc, l'enfant doit se déplacer de côté en poussant avec ses membres supérieurs pour atteindre un objet situé à l'autre extrémité du banc.
- 14) L'enfant se déplace sur une planche à roulettes :
- Sur le ventre : il se déplace en se poussant avec ses mains ou en tirant sur une corde fixée à un mur ou à une poignée de porte.*
- Assis : il se pousse avec ses mains.*
- 15) Faites marcher l'enfant sur les mains en le maintenant au niveau du bassin. L'enfant peut faire des courses ou déplacer des objets sur son dos.
- Variante : L'enfant doit aller appuyer avec ses mains sur des jouets de caoutchouc pour faire du bruit.*
- N.B. : Si l'enfant réussit bien lorsque vous le tenez au bassin, essayez de faire la même activité en maintenant l'enfant par les chevilles.*



- 16) L'enfant place les bras devant lui comme un somnambule. Il porte sur le dos ou dans les bras des objets lourds qu'il doit déplacer d'un endroit à l'autre (ex. : un bac de plastique rempli de quelques boîtes de conserve, des toutous remplis de billes ou de sable, des sacs d'épicerie rempli d'objets, des petits seaux remplis d'eau, etc.).
- 17) L'enfant fait l'avion. Il se couche à plat ventre sur une chaise ou un banc et étend les bras de chaque côté du corps. Stimulez-le à garder cette position le plus longtemps possible, selon sa tolérance.

# DÉVELOPPEMENT

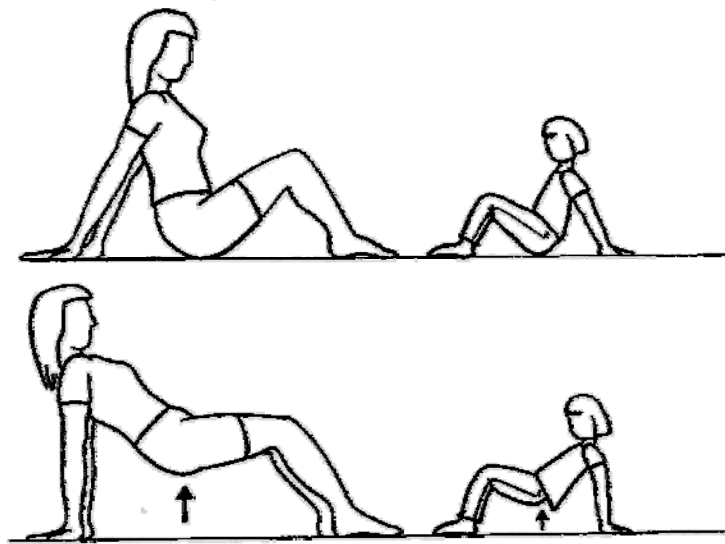
---

## MEMBRES SUPÉRIEURS

### Cocontraction de la ceinture scapulaire

18) Vous êtes assis au sol avec l'enfant face à vous. Vos mains sont appuyées au sol vers l'arrière et vos pieds sont bien à plat au sol. Vous soulevez votre bassin selon l'illustration. L'enfant vous imite.

*Variante :* Vous pouvez vous balancer d'avant en arrière. Vous pouvez également dégager un pied et le mettre pied à pied avec celui de votre enfant ou encore jouer au soccer dans cette position.



19) Avec un rouleau à pâtisserie, l'enfant étend de la pâte à modeler. Il peut utiliser des moules à biscuits pour découper des formes.

*Variante :* Il peut aussi étendre la pâte à modeler avec ses mains ouvertes.

20) L'enfant s'entrelace les doigts des deux mains et appuie fortement les paumes l'une contre l'autre pendant que vous comptez jusqu'à trois; il relâche puis recommence.

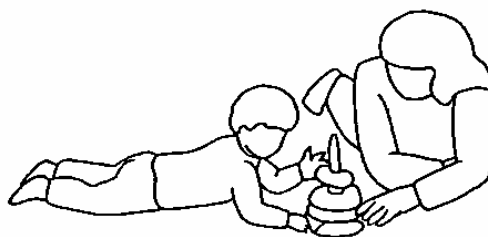
## DÉVELOPPEMENT

---

### MEMBRES SUPÉRIEURS

#### Fonction d'appui

- 1) L'enfant est en position ventrale. Faites-lui prendre appui sur ses avant-bras ou sur une main pour manipuler les jouets placés devant lui. Si nécessaire, placez un rouleau de serviette ou votre jambe sous ses aisselles.



- 2) En position assise, favorisez chez votre enfant l'appui sur le membre atteint pendant qu'il manipule un jouet avec l'autre main.



- 3) L'enfant est en appui sur une main pendant que vous le maintenez au bassin. Il doit prendre des objets au sol et les mettre dans un seau placé légèrement vers l'arrière et de côté (peut être sur un banc suspendu ou autre). Vous pouvez ainsi lui faire classer des objets en mettant, par exemple, les objets de couleur jaune dans un seau placé du côté droit et ceux de couleur rouge dans un seau placé du côté gauche.



- 4) Assis au sol, l'enfant écrase des boules de pâte à modeler avec la paume de la main.

# DÉVELOPPEMENT

---

## MEMBRES SUPÉRIEURS

### Dégagement des membres supérieurs

- 1) Sur la tête avec ses deux mains, l'enfant joue à mettre et à enlever des chapeaux, des couvertures ou autres.
- 2) Au moment du bain, déposez de petits objets flottants sur l'eau (ex. : petits morceaux d'éponge) et demandez-lui de vous les donner à une hauteur moyenne. Augmentez graduellement la hauteur.
- 3) Encouragez l'enfant à dégager les bras en lui faisant prendre des objets haut placés (ex. : figurines aimantées sur un tableau). Présentez-lui les objets d'un côté ou de l'autre et encouragez-le à les prendre à une ou deux mains en variant la grosseur des objets.



- 4) Demandez à l'enfant de crever des bulles de savon que vous lui envoyez dans différentes directions. L'enfant peut utiliser une ou deux mains.
- 5) L'enfant joue du tambour sur une boîte de carton en alternance avec les deux mains. Placez la boîte assez loin de l'enfant pour qu'il étende bien les bras.
- 6) Assis, l'enfant fait de la peinture digitale en utilisant les deux mains. L'enfant peut étendre la peinture digitale sur un miroir ou encore sur une feuille fixée au mur ou sur une table.

Variante : On peut substituer la peinture digitale par de la mousse à raser ou de la poudre.



# DÉVELOPPEMENT

---

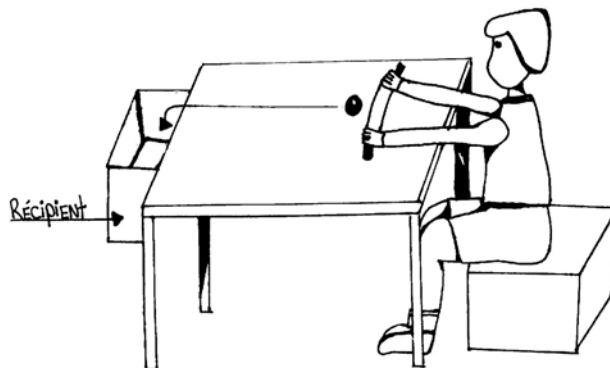
## MEMBRES SUPÉRIEURS

### Dégagement des membres supérieurs

- 7) L'enfant est assis sur une chaise. Assurez-vous qu'il ait le dos droit et les pieds bien au sol. L'enfant prend des anneaux et les place au mur sur des crochets que vous aurez fixés en hauteur.



- 8) À l'aide d'un rouleau à pâtisserie, l'enfant étend de la pâte à modeler ou de la terre glaise. Il peut aussi faire tomber des objets dans un contenant placé au bout de la table.



- 9) Faites tracer dans les airs des grands cercles ou des zigzags avec un bout de laine d'environ 15 pouces fixé à un bâtonnet.



## DÉVELOPPEMENT

---

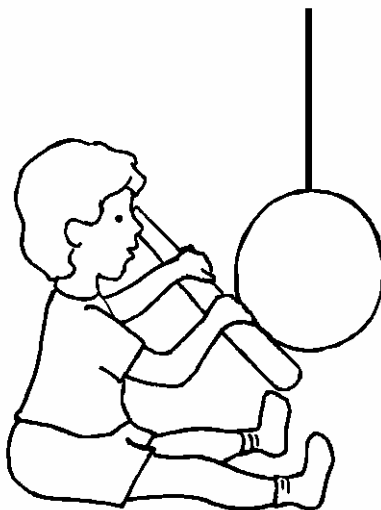
### **MEMBRES SUPÉRIEURS**

#### **Dégagement des membres supérieurs**

10) L'enfant joue au ballon. Il tient le ballon au-dessus de sa tête, puis vous le lancez en lui faisant faire un bond au sol.

*Variante :* Placez-vous derrière l'enfant; ce dernier doit vous lancer le ballon en le faisant passer au-dessus de sa tête.

11) L'enfant est assis au sol, il tient un bâton avec ses deux mains puis il frappe un ballon suspendu.



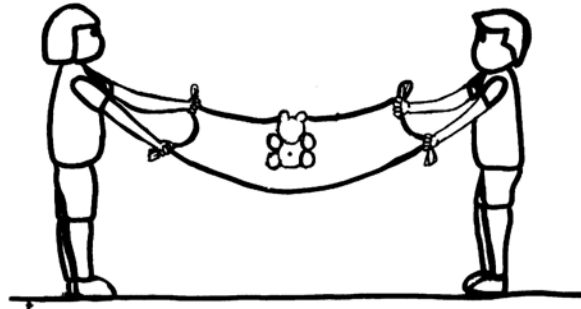
# DÉVELOPPEMENT

---

## MEMBRES SUPÉRIEURS

### Supination

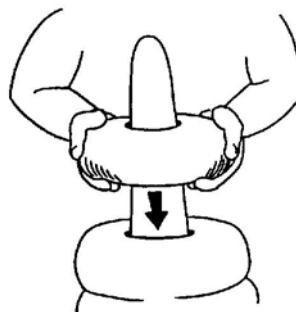
- 1) L'enfant met un oursin sur une petite couverture et le balance en maintenant la couverture aux extrémités, la paume des mains tournée vers le plafond. Une autre personne tient les autres extrémités de la couverture.



- 2) En utilisant un verre ou un seau, l'enfant transvide du sable ou de l'eau d'un contenant à un autre. Il est important que l'enfant tienne le contenant avec les deux mains en le versant vers la gauche ou la droite.



- 3) L'enfant dépose autour d'une tige, des anneaux de plastique qu'il maintient à deux mains de chaque côté en gardant les paumes tournées vers le haut.



# DÉVELOPPEMENT

---

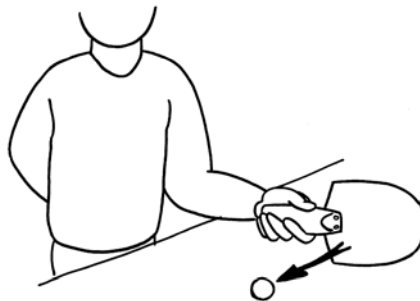
## MEMBRES SUPÉRIEURS

### Supination

- 4) Assis sur un petit banc, l'enfant frappe vers le haut un ballon suspendu à une corde; la paume des mains est maintenue tournée vers le haut le plus possible.



- 5) L'enfant visse et dévisse des couvercles de gros pots.
- 6) L'enfant tourne le bouton d'un téléviseur musical ou de tout autre jouet qui doit être remonté pour fonctionner.
- 7) Offrez à l'enfant des jouets où l'on doit tourner une clé pour ouvrir une petite porte.
- 8) Avec une raquette de ping-pong, l'enfant frappe de côté une balle qui roule sur une surface plane (table, plancher). Changez la raquette de main pour pratiquer les deux côtés.





# DÉVELOPPEMENT

---

## MEMBRES SUPÉRIEURS

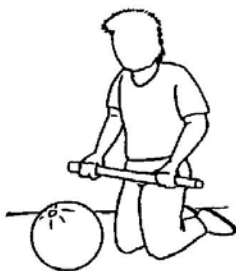
### Coordination oculomotrice

- 1) Dessinez une route sur un tableau ou une grande feuille. L'enfant doit suivre le tracé avec des autos ou des bonshommes.
- 2) Sur un trottoir, dessinez un cercle blanc avec une craie. Montrez à l'enfant comment lancer un sac de sable dans le cercle.

Variante : On peut placer un grand cerceau au sol.

- 3) L'enfant lance le ballon au sol à deux mains puis le rattrape.
- 4) L'enfant frappe un ballon ou une « balloune » en tenant, à l'horizontale, un bâton entre les deux mains.

Variante : L'enfant doit prendre le bâton comme pour jouer au baseball.



- 5) Lancez le ballon à l'enfant et, dès qu'il réussit à l'attraper, lancez-le en vous éloignant un peu plus de lui.

Variante : Lancez un ballon à l'enfant à partir de différentes directions. Les pieds de l'enfant doivent demeurer sur les marques que vous aurez tracées au sol.

- 6) Mains jointes, doigts entrecroisés, l'enfant frappe un ballon avec le poing.
- 7) L'enfant doit lancer un ballon sur une grande image fixée sur un mur. Il doit le rattraper de très près pour commencer, puis en prenant de la distance graduellement.

Variantes : L'enfant fait faire un bond au ballon avant de le rattraper ou avant de toucher l'image.

L'enfant lance le ballon à différentes hauteurs.

- 8) Avec un morceau de plastique, l'enfant frappe sur des clous qu'il enfonce dans du polystyrène épais. On peut y dessiner des formes sur lesquelles l'enfant place les clous.

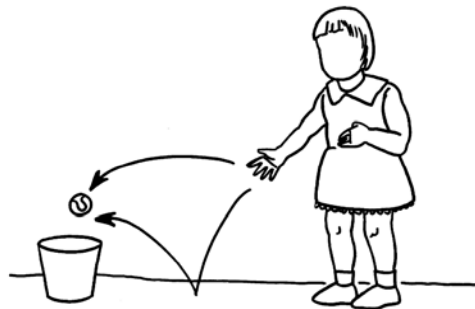
# DÉVELOPPEMENT

---

## MEMBRES SUPÉRIEURS

### Coordination oculomotrice

- 9) *Donnez à votre enfant un pistolet à eau et demandez-lui de viser les cibles que vous lui montrez.*
- 10) *L'enfant fait rouler au sol des petites billes ou balles en ayant pour but de les faire entrer dans une ouverture que vous aurez découpée dans une boîte renversée.*
- 11) *Basket-ball avec une balle de tennis : l'enfant lance la balle directement dans le seau ou en lui faisant faire un bond avant d'aller se loger dans le seau.*



- 12) *L'enfant se tient debout et il doit lancer des épingles à linge ou des petites balles dans un contenant que vous placerez à quelques pieds de lui. Après quelques essais, il serait bon de varier l'emplacement du contenant.*
- 13) *Lancez à votre enfant une petite poche de sable. Il doit l'attraper avec un contenant (ex. : seau, plat à vaisselle, etc.) qu'il tient à deux mains.*
- 14) *L'enfant attrape une balle avec un contenant qu'il tient dans une main. Vous pouvez utiliser un contenant d'eau de Javel dont vous aurez découpé l'orifice.*

*Variante : On peut utiliser un sac de sable, une balle de ping-pong, etc.*



# DÉVELOPPEMENT

## MEMBRES SUPÉRIEURS

### Coordination oculomotrice

- 15) L'enfant dribble avec un ballon et le lance dans un panier.
- 16) L'enfant lance un sac de sable vers le haut. Il doit l'attraper d'une main ou de l'autre, selon votre demande.

Variante : Demandez à l'enfant de vous lancer un sac de sable. Relancez-le en lui demandant de l'attraper d'une main.

- 17) L'enfant lance des sacs de sable ou balles de ping-pong dans un jeu de poches.

Suggestion : L'activité sera plus facile si le jeu est placé à l'horizontale.

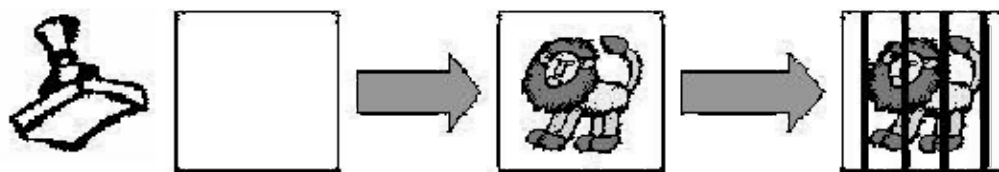
- 18) Retournez une chaise à l'envers et demandez à l'enfant de lancer des anneaux autour d'une des pattes de la chaise en utilisant l'une ou l'autre main.

- 19) Travaillez avec des gommettes. À gauche sur une feuille, collez une gommette de grenouille et à droite, une mouche. Entre les deux, tracez une ligne sur laquelle l'enfant devra coller des gommettes rondes.

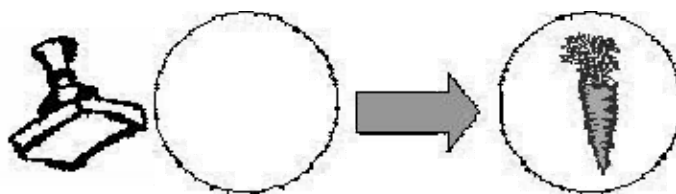
Variante : Dessinez un chandail ou une coccinelle et demandez à l'enfant de coller des gommettes dans l'espace restreint du dessin.

- 20) Sur une grande feuille, dessinez des carrés dans lesquels l'enfant devra apposer le dessin d'un tampon.

Exemple : Vous avez un tampon de lion. L'enfant doit imprimer le dessin du tampon à l'intérieur du carré. Vous dessinez ensuite des barreaux sur le lion pour l'empêcher de s'échapper.



Exemple : Dessinez un rond et demandez à l'enfant d'apposer le dessin d'un tampon d'aliment à l'intérieur de celui-ci en disant que c'est une assiette.



# DÉVELOPPEMENT

---

## **MOTRICITÉ FINE**

### **Préhension/relâchement**

#### **Préhension palmaire**

- 1) *Amenez les mains de l'enfant aux objets (ex. : hochet, bouteille). Touchez-les avec lui et mettez-les dans ses mains.*
- 2) *Placez dans la main de l'enfant un hochet, un anneau de plastique ou un animal de caoutchouc. Montrez-lui comment tenir l'objet et bougez son bras en plaçant votre main par-dessus la sienne.*
- 3) *Présentez un objet à l'enfant. Encouragez-le à le prendre, sinon placez l'objet dans sa main. Demandez-lui de vous le donner.*
- 4) *Donnez à l'enfant des jouets de diverses formes, grandeurs ou textures afin d'encourager différents types de préhension (ex. : une balle, un bloc, une tasse, une cuillère de bois, une clé de plastique, des boîtes de carton, etc.).*

#### **Pinces**

- 1) *L'enfant insère des chevilles d'environ 1 cm de diamètre (ou moins) dans une planche trouée.*
- 2) *Comme collation, donnez à l'enfant des raisins secs ou des céréales qu'il prendra un à la fois avec ses doigts.*
- 3) *L'enfant dépose des pièces de monnaie dans un bassin d'eau et les reprend avec le pouce et l'index.*
- 4) *L'enfant doit prendre un sou sur la table et le déposer dans une tirelire.*

# DÉVELOPPEMENT

---

## MOTRICITÉ FINE

### Dissociation des mouvements

#### Dissociation du poignet et de l'avant-bras

- 1) Pour les activités de dissociation du poignet et de l'avant-bras, faire des patrons de réchauffement avant de débiter les activités au tableau.

#### Dissociation des doigts

- 1) Jeu des doigts : colorez le bout de chacun des doigts de l'enfant d'une couleur différente. L'enfant doit bouger le doigt de la couleur que vous lui demandez (ex. : bouge le doigt bleu, le jaune, le rouge, etc.).
- 2) L'enfant fait une boule avec de la pâte à modeler. Il enfonce ensuite la pâte avec chaque doigt de façon isolée.
- 3) Encouragez les activités avec un instrument de musique qui requiert un mouvement individuel des doigts (ex. : piano, flûte pour enfant).
- 4) Jeu de marionnettes avec les doigts : vous pouvez en fabriquer avec du ruban adhésif opaque qu'on place sur chaque doigt et qu'on décore au goût de l'enfant.
- 5) Demandez à l'enfant d'imiter des positions avec les mains et les doigts :
  - ✓ Bougez les pouces en haut, en bas; faites de petits cercles avec ceux-ci.
  - ✓ Ouvrez et fermez les mains rapidement.
  - ✓ Pliez les doigts.
- 6) Jeu avec des élastiques : placez des élastiques larges autour de tous les doigts de l'enfant. Il doit déplacer l'élastique de haut en bas et vice-versa en bougeant les doigts.
- 7) Demandez à l'enfant de placer correctement ses doigts sur une seringue de plastique. Il pourra ensuite pousser le piston avec son pouce pour en faire sortir de l'eau.
- 8) L'enfant fait des petites boules de papier en le bouchonnant avec l'extrémité de son pouce contre l'extrémité de son index et de son majeur.

# DÉVELOPPEMENT

---

## **MOTRICITÉ FINE**

### **Dissociation des mouvements**

#### **Dissociation des doigts (suite)**

- 9) À l'aide d'une petite brosse à cheveux offrant une résistance (filaments rigides), brossez les mains de l'enfant selon la technique suivante : cinq coups à l'intérieur de la main sur toute la surface, trois coups sur chaque doigt (du pouce au petit doigt) isolément. Après avoir brossé chaque doigt, demandez-lui de les bouger individuellement. On peut le faire les yeux fermés lorsque l'exercice est mieux maîtrisé.

*Note : Activité à réaliser avant les manipulations fines, ce qui permet à l'enfant de mieux sentir chacun de ses doigts et de pouvoir manipuler avec une meilleure dissociation des doigts.*

- 10) L'enfant souffle des morceaux de papier ou d'autres petits objets avec une poire, un atomiseur ou une bouteille de shampooing vide.
- 11) Dissimulez des objets dans des bacs remplis de pâtes alimentaires non cuites ou de lentilles sèches. Le défi est de les retrouver et de les identifier sans utiliser les yeux.

#### **Dégagement de l'index**

- 1) Offrez du matériel présentant des reliefs et des textures différentes, des fentes, des trous (ex. : roulette de téléphone, petite bouteille, planche trouée) et amenez l'enfant à l'explorer avec son index en grattant, en enfonçant son doigt dans les ouvertures.
- 2) Demandez à l'enfant de tracer avec son index sur différentes surfaces :
- ✓ Une vitre embuée;
  - ✓ Une surface recouverte de poudre, de farine, de savon;
  - ✓ Une surface recouverte de peinture digitale ou de mousse à raser.
- 3) Demandez à l'enfant de presser avec l'index différents jouets tels que : une sonnette, les touches d'une caisse enregistreuse, un téléphone musical à pression, un piano.
- 4) Avec l'index, faites-lui percer des trous dans de la pâte à modeler.

# DÉVELOPPEMENT

---

## MOTRICITÉ FINE

### Dextérité

- 1) *Faites débiller à l'enfant de petits objets emballés dans un mouchoir de papier, du papier de soie ou du papier ciré.*
- 2) *Avec le pouce, l'enfant touche le bout de chacun de ses doigts de la même main. Il peut aussi le faire des deux mains en même temps. Cet exercice doit être repris jusqu'à ce que l'enfant acquière de la vitesse.*

*Variante : Collez des petites gommettes de couleurs différentes sur l'extrémité de chaque doigt et demandez à l'enfant de toucher les gommettes une à la fois avec l'extrémité de son pouce.*

- 3) *Avec de la pâte à modeler, l'enfant peut faire :*
  - ✓ *Des boules de différentes grosseurs en roulant la pâte dans la paume de ses mains ou à l'extrémité de son pouce et de son index et son majeur;*
  - ✓ *Des serpents de différentes longueurs en roulant la pâte sur la table;*
  - ✓ *Des biscuits en aplatissant la pâte;*
  - ✓ *Un bonhomme de neige avec des boules de différentes grosseurs.*
- 4) *L'enfant empile des pièces de monnaie le plus haut possible.*
- 5) *Déposez un paquet de cure-dents pêle-mêle sur la table et demandez à l'enfant de les ramasser un à la fois à l'aide du pouce et de l'index.*
- 6) *Mettez des grains de riz sur la table. L'enfant doit prendre un grain à la fois, le faire passer dans une paille et le laisser glisser dans un verre.*
- 7) *Jeu de pions, par exemple : « Lite-Brite ».*
- 8) *Faites-lui enfiler des petites perles sur un lacet pour fabriquer des colliers et des bracelets. Pour lui faciliter la tâche, renforcez le bout du lacet avec du papier collant.*
- 9) *Sur un lacet, l'enfant enfle des nouilles, des pailles coupées en petits morceaux, des perles, des boutons de différentes grosseurs.*

*Variante : Au lieu de prendre les objets directement sur la table, l'enfant peut les maintenir au creux de sa main.*

- 10) *Avec un lacet au bout rigide ou avec une aiguille de plastique, l'enfant brode une image sur des cartons troués ou sur des cartes à broder.*
- 11) *L'enfant délace son soulier et passe le lacet dans les œillets.*

# DÉVELOPPEMENT

---

## MOTRICITÉ FINE

### Dextérité

- 12) *Faites-lui boutonner et déboutonner rapidement une chemise à petits boutons placée sur la table. Ajoutez du plaisir en chronométrant ou en faisant une course avec des amis ou vous-même.*
- 13) *Demandez à l'enfant de fixer des trombones sur des cartons ou encore de les monter en chaîne.*
- 14) *Donnez à l'enfant des gommettes qu'il doit coller sur une feuille de papier.*
- 15) *L'enfant fait de petites boulettes de papier et les lance sur la table en faisant des chiquenaudes.*
- 16) *Demandez à l'enfant de prendre des petits objets (ex. : sous, pois, lentilles, petites effaces) à l'aide de sa pince pouce-index et de les déposer à l'intérieur de sa main un à la fois sans l'aide de l'autre main. Ensuite, il les laisse tomber un à un dans un petit contenant.*
- 17) *L'enfant fait pivoter une pièce de monnaie sur la table à l'aide du pouce et de l'index.*
- 18) *Avec une pince à épiler, faites-lui transférer des petites perles d'un contenant à l'autre.*
- 19) *Jeux de construction, par exemple : LEGO – assemblage avec vis et écrous.*
- 20) *Encouragez l'enfant à faire du bricolage avec des cordes, du carton, des ciseaux, des pailles, etc.*
- 21) *Remplissez un plat de riz et demandez à l'enfant d'en transférer dans un autre plat avec une cuillère.*
- 22) *Sur un crayon, faites avancer les doigts de l'enfant vers la pointe (jeu de la chenille), ensuite faites reculer ses doigts vers l'efface. On peut utiliser une baguette chinoise à la place du crayon.*
- 23) *Collez deux crayons de couleurs différentes bout à bout. Demandez à l'enfant de colorier avec une couleur et ensuite de faire pivoter le crayon dans sa main pour colorier avec l'autre couleur. Veillez à ce qu'il n'utilise pas l'autre main pour tourner le crayon.*
- 24) *Demandez à l'enfant de ressortir de petits objets du creux de sa main vers le bout des doigts. Qu'il débute avec un seul objet en le plaçant dans la paume de sa main. Il doit le ramener seul vers le bout de ses doigts.*
- 25) *Utilisez de la pâte à modeler (rouleau ou en boule) dans laquelle vous plantez des petits pions. Placez le pion à l'envers entre les doigts de l'enfant, ce qui le forcera à le faire tourner entre ses doigts à l'aide d'une seule main. Vous pouvez aussi lui demander de maintenir un trésor caché au creux de sa main à l'aide des 4<sup>e</sup> et 5<sup>e</sup> doigts pendant l'activité.*



# DÉVELOPPEMENT

---

## **MOTRICITÉ FINE**

### **Dextérité**

26) *Faites-lui démêler des pièces de monnaie en utilisant une seule main. Commencez par quelques pièces seulement.*

*Variante : Vous pouvez augmenter le défi en demandant une pièce en particulier ou en faisant des concours.*

27) *L'enfant déplace un objet de forme irrégulière (ex. : auto, bonhomme, etc.) de la paume de sa main vers le bout de ses doigts. Commencez par placer l'objet près de ses doigts.*

28) *Faites tourner un objet de forme irrégulière à l'intérieur de sa main pour l'orienter adéquatement.*

29) *Demandez à l'enfant de déposer toutes sortes de petits objets (ex. : boutons, pastilles, raisins secs) dans une petite bouteille dont l'ouverture est de moins de 5 cm.*

30) *L'enfant dépose des petits anneaux autour d'une tige verticale d'environ 0,5 cm de diamètre et 12 cm de longueur en s'aidant de ses deux mains.*

# DÉVELOPPEMENT

---

## MOTRICITÉ FINE

### Stimuler l'intérêt au graphisme

1) Valorisez les productions de l'enfant :

- ✓ Félicitez l'enfant;
- ✓ Montrez-les à tous, mettez-les en valeur;
- ✓ Affichez-les sur le réfrigérateur, dans un cadre;
- ✓ Faites-en des napperons;
- ✓ Faites-en des cadeaux.

2) Conservez les étalons de référence :

- ✓ Pour comparer (standard de qualité);
- ✓ Pour motiver.

3) Maximisez les résultats pour un effort minimum :

- ✓ Dessin magique;
- ✓ Peinture à l'eau qui révèle les couleurs;
- ✓ Pochoirs;
- ✓ Utilisez le feutre et la peinture;
- ✓ Réalisez quelques étapes à l'avance et laissez l'enfant compléter.

4) Variez beaucoup les médiums :

- ✓ Peinture au doigt;
- ✓ Peinture au pinceau;
- ✓ Mousse à raser;
- ✓ Plateau de sable, farine ou poudre;
- ✓ Craies sur tableau;
- ✓ Craies sur ciment ou asphalte;
- ✓ « Magna-Doodle »;
- ✓ Crayons de cire;
- ✓ Feutres sur miroir;
- ✓ Feutres sur tableau blanc;
- ✓ Feutres sur feuille;
- ✓ Crayons boules (cire ou feutre);
- ✓ Crayons de bois;
- ✓ Grandes feuilles collées au mur.

## DÉVELOPPEMENT

---

### **MOTRICITÉ FINE**

#### **Stimuler l'intérêt au graphisme**

- 5) *Introduisez les tracés sans l'utilisation du crayon :*
- ✓ *Tracé avec relief (bâtonnet de cire ou ruban masking tape);*
  - ✓ *Tracé avec le doigt, avec une voiture, avec un bonhomme.*
- 6) *Déterminez le niveau de maîtrise de la préhension pour vous assurer que l'outil utilisé est adéquat :*
- ✓ *Ne pas faire tenir de petits crayons de bois à une main qui n'est pas prête.*
  - ✓

# DÉVELOPPEMENT

---

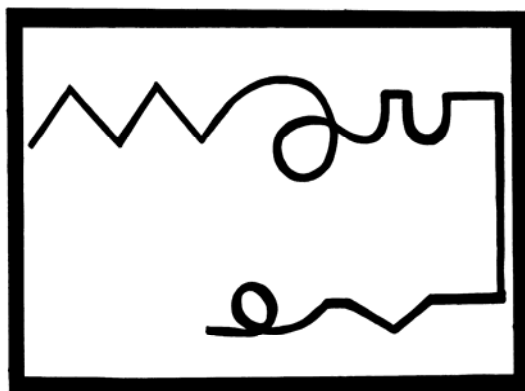
## MOTRICITÉ FINE

### Utilisation du crayon

- 1) Commencez à stimuler votre enfant à gribouiller sur une feuille avec des crayons de cire.
- 2) Offrez à l'enfant des craies de cire, des crayons de bois, des craies, des crayons feutres de formats différents. Utilisez de grandes feuilles de papier fixées sur la table, sur un mur ou un tableau. Incitez-le à gribouiller en faisant des mouvements globaux des membres supérieurs.
- 3) Faites gribouiller et dessiner avec les doigts en utilisant des médiums variés : mousse à raser sur un miroir, de la peinture digitale, une surface recouverte de farine, de poudre ou de sable.
- 4) Dans le sable ou la terre humide, montrez-lui à faire des tracés avec une branche, un bâton, une petite pelle ou un râteau.
- 5) Graduellement, faites gribouiller dans un espace plus restreint sans dépasser de la feuille. Diminuez le format du papier sur lequel l'enfant dessine; cela favorisera des mouvements plus dissociés du poignet et des doigts.
- 6) Faites-lui colorier ses propres dessins ou ceux d'un livre à colorier (choisir d'abord de gros dessins et graduer vers des dessins plus petits comprenant plus de détails).
- 7) Dessinez des cerfs-volants et demandez à l'enfant de tracer des cordes.

*Variante : Fleurs avec tiges, soleil avec rayons, chenille avec ses pattes, etc.*

- 8) Dessinez des maisons. L'enfant doit faire de la fumée à la cheminée et tracer le chemin qui conduit à la maison.
- 9) Sur un tableau ou une grande feuille placée au mur, tracez de grands circuits avec un crayon et demandez à l'enfant de tracer sur le même trait avec d'autres couleurs (de gauche à droite, de haut en bas).



## DÉVELOPPEMENT

---

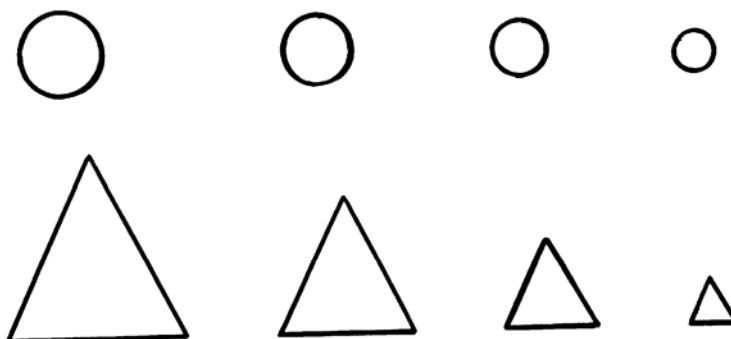
### MOTRICITÉ FINE

#### Utilisation du crayon

- 10) L'enfant trace le contour des images dans un cahier à colorier. Il essaie de colorier les images sans dépasser. Prenez des dessins de plus en plus difficiles.
- 11) Demandez à l'enfant de tracer autour d'objets (ex. : une assiette, un verre, sa main, etc.) ou de formes de carton ou de bois (ex. : cube, fleur, auto, etc.).
- 12) L'enfant fait des traits en zigzags ou en boucles, de plus en plus petits.



- 13) L'enfant copie des formes ou des dessins simples de plus en plus petits (ex. : dessinez un grand carré et l'enfant doit dessiner d'autres carrés à l'intérieur du premier en les faisant de plus en plus petits).



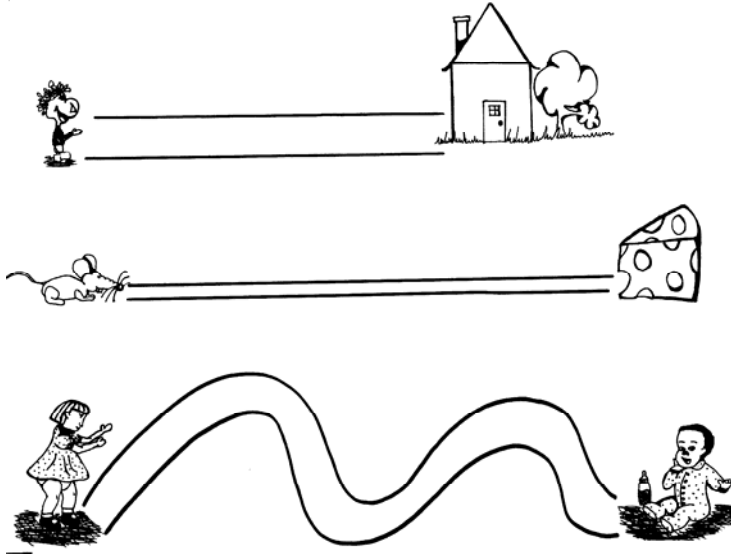
- 14) Faites-lui tracer une ligne entre des points. Graduez la grosseur des points, leur distance et la complexité de la ligne à tracer.
- 15) Demandez à l'enfant de relier des points pour tracer un dessin. Graduez la grosseur des points, leur distance. Aussi, faites-lui tracer un dessin en suivant des points numérotés.

# DÉVELOPPEMENT

## MOTRICITÉ FINE

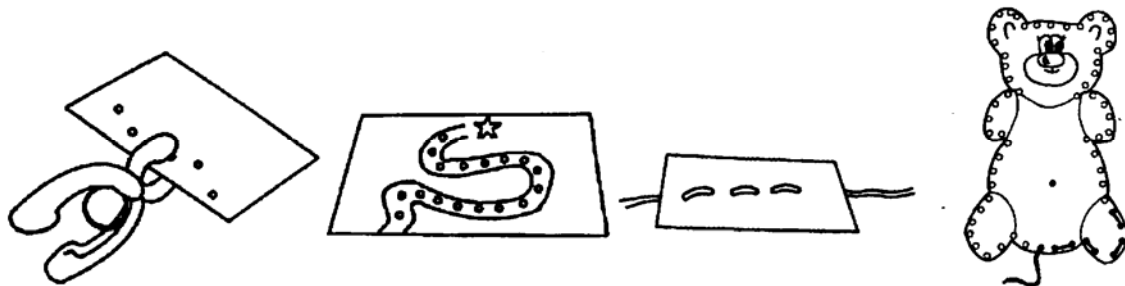
### Utilisation du crayon

- 16) Dessinez des chemins avec des objets à chaque extrémité. L'enfant devra tracer une ligne au milieu de la route pour relier les deux objets. Graduez la largeur du chemin, sa longueur et sa sinuosité selon l'habileté de l'enfant.



Variantes : L'enfant fait rouler une auto sur le chemin.

Faites des trous à l'aide d'un poinçon sur le trajet que l'enfant doit tracer.



- 17) Pour développer une prise plus stable, demandez à l'enfant de tenir un sou dans la paume de la main avec l'extrémité de ses 4<sup>e</sup> et 5<sup>e</sup> doigts. Au début, cet exercice pourrait être pratiqué avec des activités de coloriage.
- 18) Encouragez les activités de coloriage avec des pinceaux, des crayons feutres, etc. On demande à l'enfant d'utiliser une préhension adulte (faites une marque sur le crayon pour lui rappeler l'emplacement adéquat). On peut aider le mouvement ou placer un carton épais sur la feuille pour limiter l'espace à colorier.

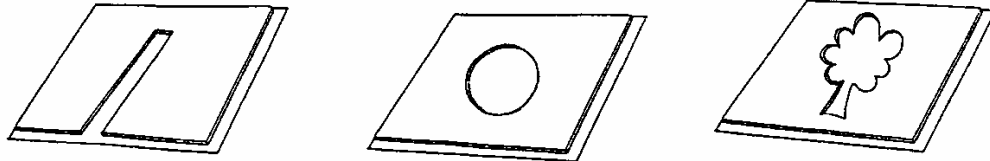
## DÉVELOPPEMENT

---

### MOTRICITÉ FINE

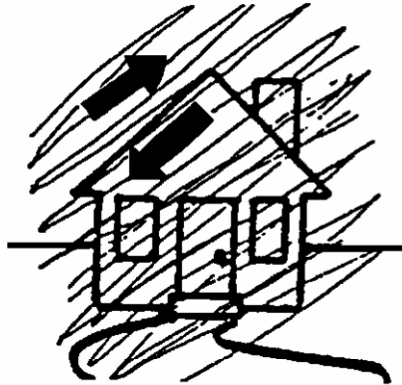
#### Utilisation du crayon

19) L'enfant réalise des activités dans des petits livres d'exercices prégraphiques.



20) Pour apprendre à l'enfant à contrôler la direction et l'amplitude de ses traits de crayon :

- ✓ L'enfant colorie un dessin de format moyen, mais les traits de crayon demeurent tous dans le même sens.



- ✓ L'enfant colorie un dessin en laissant toujours la feuille stable sur la table. Seule la direction de ses traits doit changer (mouvements de l'avant-bras, du poignet et des doigts).



# DÉVELOPPEMENT

---

## MOTRICITÉ FINE

### Utilisation du crayon

- ✓ L'enfant colorie à l'intérieur d'espaces plus petits (2 pouces). Il colorie des petits dessins en portant attention aux détails.



- 21) Demandez à l'enfant de colorier en tenant sa feuille contre le mur. Ainsi sa main non dominante servira de stabilisateur et les mouvements du poignet seront encouragés pour colorier de petits espaces tout en variant la direction des traits.
- 22) Lorsqu'il colorie à la table, vous pouvez stabiliser son avant-bras sur celle-ci en mettant votre main par-dessus. Vous favoriserez ainsi les mouvements du poignet.
- 23) Présentez-lui des dessins avec des petits espaces en lui demandant de dessiner avec des petits mouvements circulaires provenant des doigts.
- 24) Faites suivre par l'enfant des chemins en déplaçant une petite image sous son poignet pour conserver l'appui de son avant-bras sur la table tout en ajustant son mouvement à la sinuosité du chemin.
- 25) Faites-lui utiliser un auxiliaire au crayon (ex. : Pencil Grip) pour favoriser une meilleure prise.
- 26) À la table, l'enfant peut colorier dans des espaces d'environ 2,5 cm sur 2,5 cm. Accentuez le contour de l'espace que l'enfant doit colorier avec une couleur contrastante afin de l'aider à savoir où arrêter son crayon pour ne pas trop dépasser la ligne.
- 27) Voici des idées de dessins à faire. Ils se réalisent à partir des traits de base que l'enfant est capable de faire de façon isolée. Il s'agit maintenant de les combiner ensemble pour en faire un dessin plus complexe. Les habiletés nécessaires pour copier un dessin sont les mêmes que celles pour copier une lettre. Alors, avant de passer aux lettres, amusez-vous à dessiner.

*Variante : L'enfant peut vous imiter. Vous faites le dessin devant lui, trait par trait, et l'enfant le fait après vous. Il profite de votre démonstration pour apprendre comment faire.*



# DÉVELOPPEMENT

---

## MOTRICITÉ FINE

### Utilisation du crayon

#### Activités « conscience kinesthésique » des mains et des doigts (habiletés préécriture)

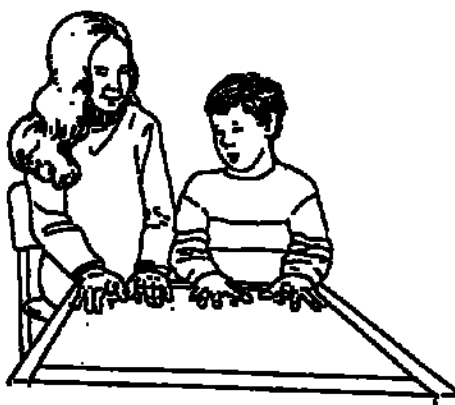
- 1) Bougez vos bras, vos mains et vos doigts. L'enfant doit reproduire la même position, le même mouvement.

Au début, l'enfant regarde la position ou le mouvement que vous faites. Ensuite, l'enfant reproduit la même position ou le même mouvement. Ensemble, vous regardez la position ou le mouvement et vous décrivez les différences.

Dans un deuxième temps, l'enfant refait la position ou le mouvement les yeux fermés. Ensuite, vous regardez et vous décrivez les différences.

Exemples de progression des positions ou mouvements des bras vers les positions ou les mouvements des doigts :

- ✓ Placer le coude droit sur le bras gauche;
- ✓ Placer le coude gauche sur le bras droit avec le poignet gauche fléchi;
- ✓ Mains appuyées sur la table, ouvrir et fermer les mains deux fois (mains ensemble, mains séparées);
- ✓ Toucher l'index droit avec le pouce gauche;
- ✓ Faire marcher chaque doigt de la main droite sur la table;
- ✓ Mains appuyées sur la table, plier tous les doigts deux fois (mains ensemble, mains séparées);
- ✓ Mains appuyées sur la table, bouger les deux index.



# DÉVELOPPEMENT

---

## MOTRICITÉ FINE

### Utilisation du crayon

#### Activités « conscience kinesthésique » des mains et des doigts (suite)

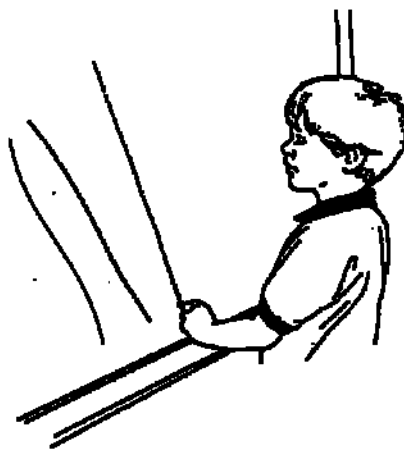
- 2) Pour apprendre à l'enfant à reconnaître et à reproduire la directionnalité en utilisant l'information kinesthésique :

L'enfant est placé devant le tableau les yeux fermés, la craie dans sa main préférée. Bougez la main de l'enfant pour dessiner un trait vertical. Vous pouvez le faire plusieurs fois et demander à l'enfant de sentir la direction du mouvement. L'enfant, les yeux toujours fermés, doit reproduire le trait seul. Ensuite, vous regardez ensemble les traits et vous comparez les différences.

Si l'angle est différent, l'enfant trace par-dessus le trait original les yeux ouverts, ensuite les yeux fermés.

Les traits pratiqués peuvent être verticaux, horizontaux et diagonaux à 45 degrés.

Enfin, on peut pratiquer les yeux ouverts et fermés le chiffre 7 et les lettres majuscules avec les traits travaillés ci-dessus, c'est-à-dire : A, K, M, N, V, W, X, Z.



- 3) Pour apprendre à l'enfant à reconnaître et à reproduire la longueur en utilisant l'information kinesthésique :

L'enfant est assis à la table, les yeux fermés. Bougez la main de l'enfant pour dessiner un trait d'une certaine longueur. Mettez l'accent sur la sensation de la longueur du trait.

La même longueur peut être faite plusieurs fois. L'enfant doit reproduire, les yeux fermés, la longueur du trait le plus exactement possible. Ensuite, regardez les traits et comparez les différences. Si la longueur est différente, l'enfant trace plusieurs fois par-dessus l'original, les yeux ouverts puis les yeux fermés.

# DÉVELOPPEMENT

---

## MOTRICITÉ FINE

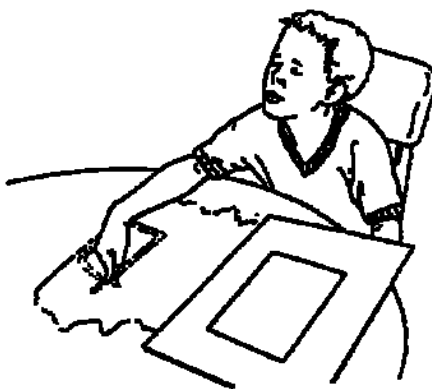
### Utilisation du crayon

#### Activités « conscience kinesthésique » des mains et des doigts (suite)

- 4) Pour apprendre à l'enfant à reconnaître et à reproduire la grandeur en utilisant l'information kinesthésique : découpez deux ou trois grandeurs de cercle dans un carton. L'enfant, les yeux fermés, doit toucher une forme découpée dans le carton (même principe qu'un pochoir). Ensuite, il la dessine les yeux ouverts. Comparez le cercle avec l'original et identifiez les différences.

Variante : Découpez des carrés, des triangles, des lettres et faites-lui reprendre l'activité.

- 5) L'enfant est assis à la table, les yeux fermés. Étendez de la poudre ou de la fécule de maïs sur la table. Bougez le doigt de l'enfant sur une forme préalablement découpée. Faites-lui sentir plusieurs fois la forme, demandez-lui de la nommer. Ensuite, placez le doigt de l'enfant sur la poudre et demandez-lui de dessiner la forme les yeux fermés (mémoire kinesthésique).



- 6) Pour développer l'habileté à reconnaître la position du crayon et améliorer le contrôle.

L'enfant a les yeux fermés. Donnez-lui un crayon et demandez-lui de l'amener dans la position d'écriture en utilisant seulement sa main droite (ou gauche). Il doit bien sentir la position avec ses doigts. Ensuite, faites-le gribouiller sur une feuille avec inégalités : feuille avec une feuille de papier abrasif en dessous, feuille avec un morceau de plastique texturé (semblable au plastique qui recouvre un fluorescent), ou toute autre surface texturée.

# DÉVELOPPEMENT

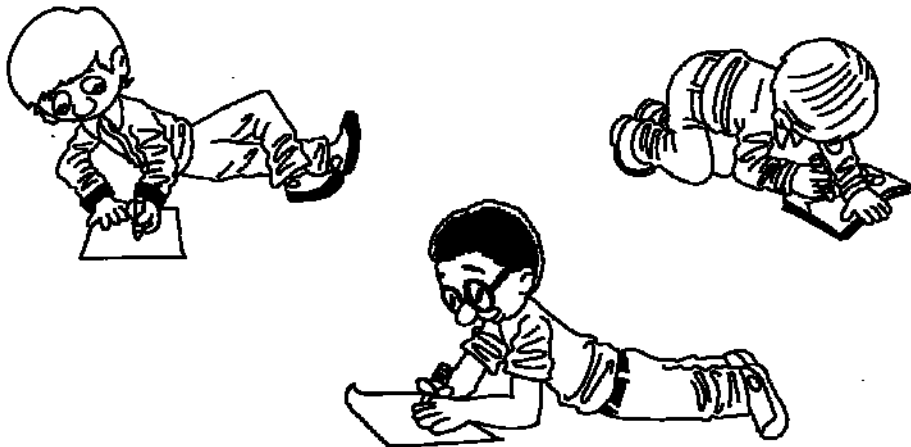
## MOTRICITÉ FINE

### Utilisation du crayon

#### Stabilité et contrôle aux membres supérieurs

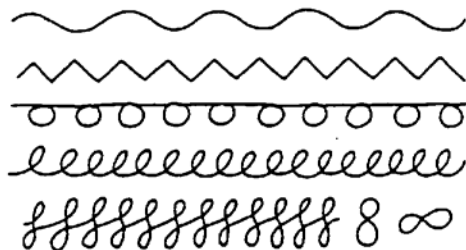
- 1) Positions à utiliser (autres qu'assis à la table) pour travailler le contrôle musculaire aux membres supérieurs. Favorisez l'apparition de mouvements du poignet en plaçant votre main par-dessus son avant-bras pour le stabiliser au sol et pour qu'il développe la sensation de l'appui de l'avant-bras sur une surface.

Variante : Vous pouvez lui offrir des dessins de petites dimensions qu'il pourra colorier avec des mouvements de son poignet.



- 2) Debout devant un tableau ou une grande feuille au mur (30 cm sur 45 cm environ), encouragez l'enfant à réaliser des activités avec des mouvements de grande amplitude. Demandez-lui de déposer les pieds sur deux marques préalablement faites au sol pour lui rappeler de ne pas bouger son corps mais le bras seulement. Assurez-vous qu'il dégage bien son membre supérieur.

Exemples de dessins à réaliser :



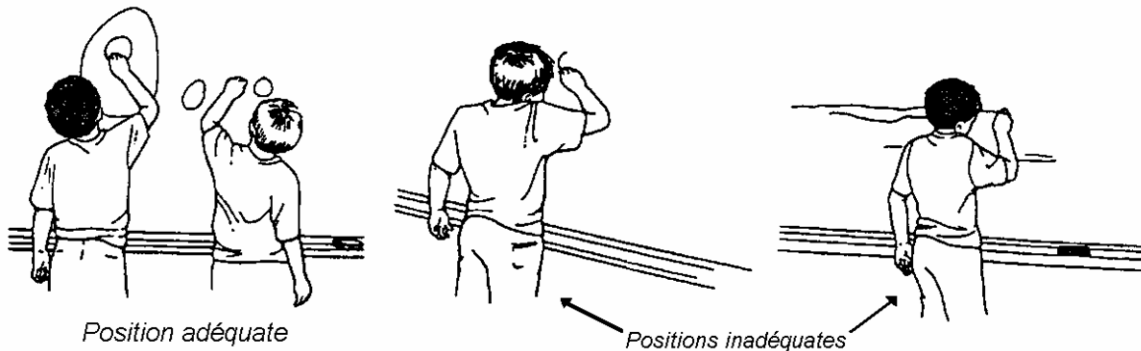
# DÉVELOPPEMENT

## MOTRICITÉ FINE

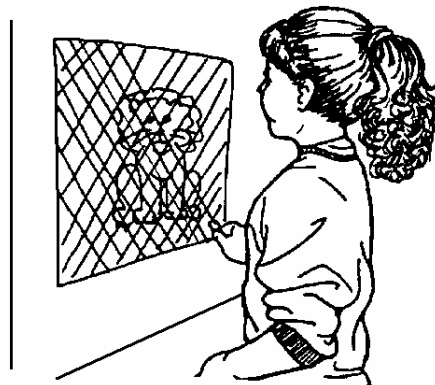
### Utilisation du crayon

#### Stabilité et contrôle aux membres supérieurs (suite)

- 3) Tracez des formes et des lettres géantes sur un tableau ou sur une grande feuille accrochée au mur. L'enfant doit utiliser tous les mouvements de son bras pour reproduire la forme ou la lettre. Il peut le faire avec une craie, un pinceau ou son doigt.
- 4) Sur un tableau ou une grande feuille fixée au mur, l'enfant fait des cercles, des lignes verticales, des lignes horizontales avec une main ou les deux mains. Lorsqu'il devient habile, il peut réaliser d'autres combinaisons.



- 5) Placez une grande image au mur. L'enfant doit la hachurer avec des lignes obliques.



- 6) Sur un tableau ou une grande feuille fixée au mur, montrez à l'enfant comment dessiner les lignes verticales, horizontales, obliques, des X, des carrés avec des diagonales, des triangles, des lignes qui s'entrecroisent. Amusez-vous à glisser le doigt ou une petite auto dessus; faites le mouvement dans les airs. Refaites le trait avec plusieurs couleurs différentes comme pour créer un arc-en-ciel. Si vous avez un tableau et une craie, utilisez une petite éponge mouillée pour effacer le trait. L'objectif est de faire et de refaire le même mouvement pour qu'il soit enregistré.

# DÉVELOPPEMENT

---

## MOTRICITÉ FINE

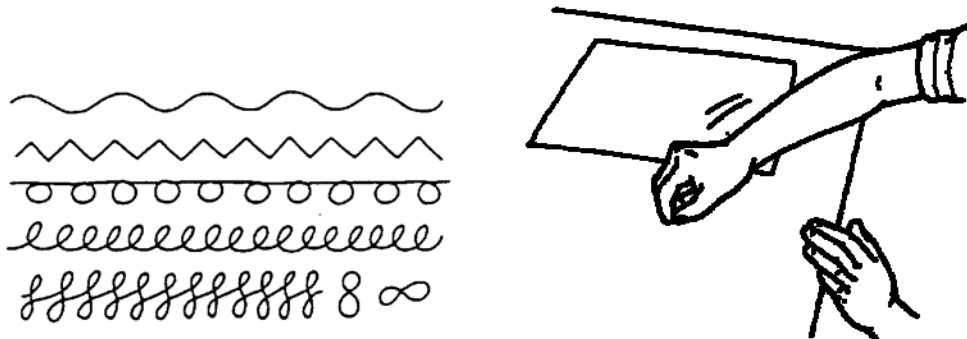
### Utilisation du crayon

#### Stabilité et contrôle du poignet

- 1) Debout devant un tableau ou une grande feuille fixée au mur (30 cm sur 45 cm environ), l'enfant fait des mouvements (cercles) avec le poignet. Il doit placer son bras en extension et stabiliser le coude avec son autre main.



- 2) Avec le pouce et l'index, l'enfant réalise des tracés sur la table de gauche à droite avec un mouvement rythmique.



- 3) Quand les mouvements accomplis sont souples et rythmiques, l'enfant répète l'activité avec un crayon et une feuille non lignée. Assurez-vous que l'enfant utilise simultanément les mouvements des doigts pour les mouvements rotatoires et les mouvements de l'avant-bras pour les mouvements horizontaux (gauche à droite). L'enfant ne doit pas arrêter son mouvement, ni bouger la feuille.

Variante : Les cercles peuvent être faits avec un autre instrument ou sur une autre surface intéressante : peinture digitale, bâton et sable, craie et tableau, dans la poudre pour bébé, etc.

# DÉVELOPPEMENT

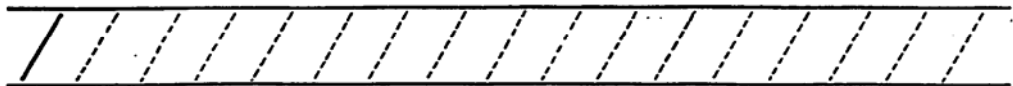
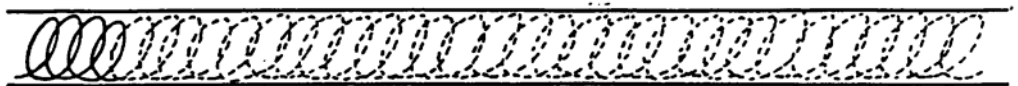
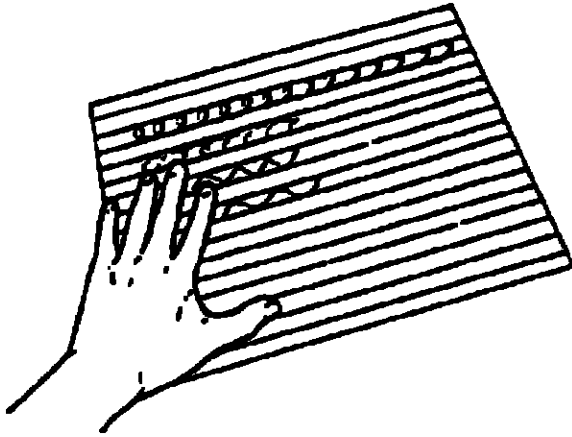
---

## MOTRICITÉ FINE

### Utilisation du crayon

#### Stabilité et contrôle du poignet (suite)

4) Encouragez l'enfant à faire des exercices sur une feuille lignée.



# DÉVELOPPEMENT

---

## **MOTRICITÉ FINE**

### **Utilisation du crayon**

#### **Mouvement directionnel des lettres**

- 1) *L'enfant imite des formes géométriques et des lettres que vous lui montrez en les traçant avec les bras dans l'espace. Enseignez-lui immédiatement le sens des mouvements à faire.*
- 2) *Tracez des formes géantes au sol. L'enfant doit marcher dessus en tenant compte de la direction que l'on prend pour les écrire.*
- 3) *Pour apprendre à l'enfant le mouvement directionnel des lettres, faites suivre le doigt de l'enfant sur les lettres en annexe en suivant l'ordre des chiffres et sans lever son doigt.*

*Excepté le : « f » et le « t » pour la barre au milieu*

*« i » et le « j » pour le point*

*« x » pour les deux traits non continus*

*« k » pour les deux traits non continus*

*Ensuite, avec son doigt, l'enfant reproduit chaque lettre de mémoire, sans modèle, en suivant la bonne direction. On peut aussi lui demander d'effacer la lettre au tableau en respectant le bon mouvement directionnel.*

*Enfin, l'enfant reproduit la lettre avec le crayon. On peut fournir une information visuelle supplémentaire, une flèche dans la direction désirée.*

- 4) *Pour apprendre à l'enfant la direction des lettres, une méthode d'apprentissage de l'écriture scripte a été développée par un professeur de maternelle de Lévis. Il s'agit d'une histoire qui accompagne les déplacements dans la bonne direction pour produire adéquatement les lettres et les chiffres.*

**Référence : Le chemin des lettres et des chiffres**

*a/s Véronique Brisson*

*20, carré des Cascades*

*Lévis (Québec) G6V 6T8*



# DÉVELOPPEMENT

---

## MOTRICITÉ FINE

### Utilisation du crayon

#### Écriture pour gaucher

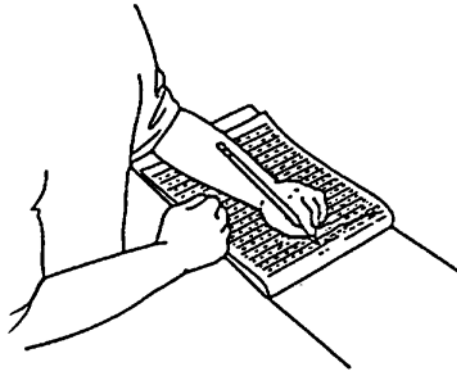
1) Pour améliorer la prise du crayon :

*Encouragez l'enfant à placer ses doigts à environ un pouce de la pointe afin qu'il puisse voir son écriture sans adopter une position trop fléchie au poignet.*

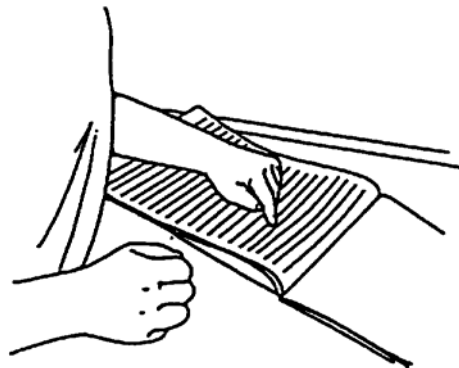
*Pour développer une prise plus stable, demandez-lui de tenir un sou dans la paume de la main en pliant les deux derniers doigts sur celui-ci. Cet exercice pourrait être pratiqué au début avec des activités de coloriage.*

2) Pour aider au développement de l'écriture :

- ✓ *Placez la feuille du côté gauche de l'enfant avec une inclinaison d'environ 45 degrés. Vous pouvez indiquer l'emplacement avec un ruban gommé sur la table.*



- ✓ *Faites-lui suivre du doigt les lignes sur la feuille en conservant le coude sur la table. Le coude est reculé vers l'arrière chaque fois que l'enfant change de ligne. Lorsque l'avant-bras n'est plus en appui sur la table, remontez la feuille vers le haut.*



## DÉVELOPPEMENT

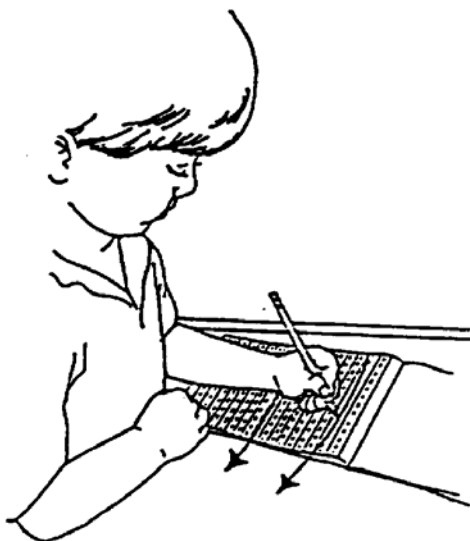
---

### **MOTRICITÉ FINE**

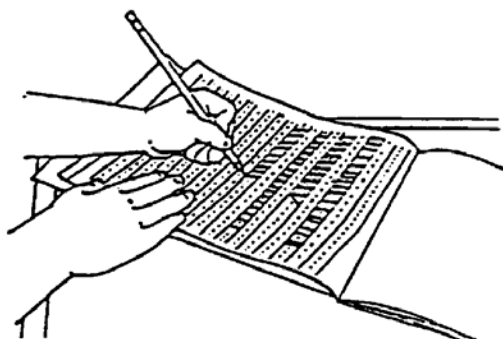
#### **Utilisation du crayon**

#### **Écriture pour gaucher (suite)**

- ✓ *Faites-lui tracer des lignes entre les lignes de la feuille dans un mouvement continu de l'avant-bras.*



- ✓ *Variez la sorte de traits entre les lignes pour développer une meilleure souplesse au poignet.*



## DÉVELOPPEMENT

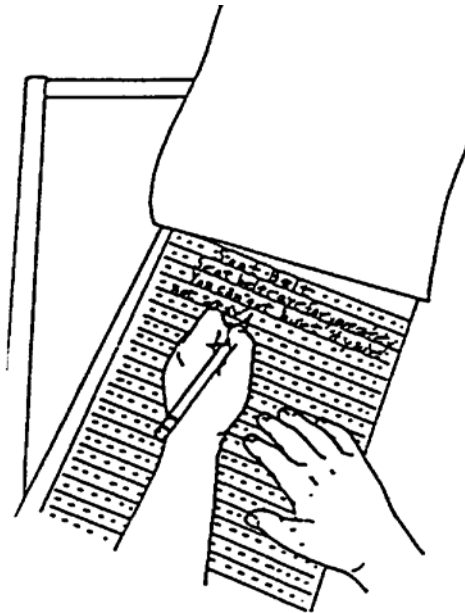
---

### **MOTRICITÉ FINE**

#### **Utilisation du crayon**

#### **Écriture pour gaucher (suite)**

- ✓ À long terme, l'enfant devrait obtenir cette position pour l'écriture :



## DÉVELOPPEMENT

---

### MOTRICITÉ FINE

#### Utilisation des ciseaux

- 1) L'enfant joue avec une poire ou avec un fusil à eau lorsqu'il prend son bain.

Exemple d'activités : Remplir un contenant, enlever la mousse sur ses bras, mouiller ses cheveux.

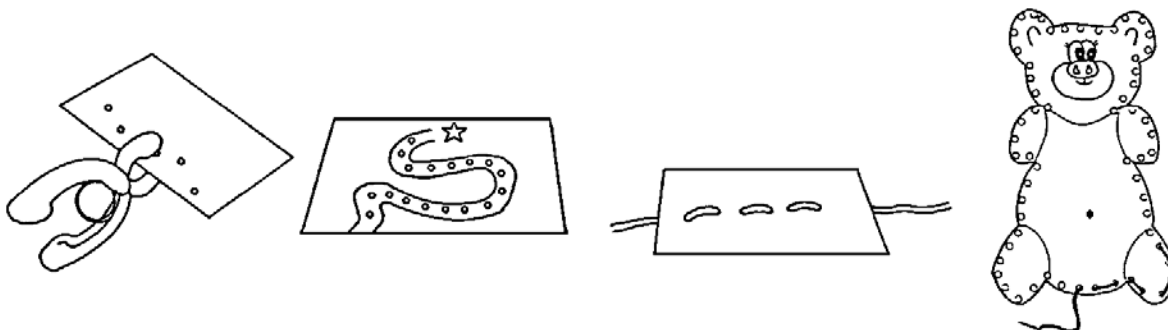


- 2) À l'aide de pinces à glace ou à spaghetti, l'enfant prend des petites boules de papier d'aluminium, des boules de ouate, des pompons de laine, des arachides en écale ou des guimauves ou autres et les met dans un contenant.

- 3) L'enfant utilise un poinçon pour faire des trous sur un morceau de papier de construction.

Variantes : Dessinez d'avance des points de couleur sur le papier et demandez à l'enfant de percer le papier à chaque point. L'enfant peut ensuite relier les points entre eux par des traits de crayon ou en enfilant un lacet dans chaque trou.

Sur un petit carton, dessinez un chemin qui mène à un magasin de bonbons et demandez à l'enfant de percer des trous tout le long du chemin.



## DÉVELOPPEMENT

---

### MOTRICITÉ FINE

#### Utilisation des ciseaux

- 4) L'enfant prend de petits objets (ex. : raisins secs, céréales) avec une pince à épiler et il les dépose dans un bol.
- 5) Donnez l'idée en faisant tenir un anneau dans chaque main et en lui montrant à ouvrir et à fermer les ciseaux.

Quand l'idée est comprise, montrez-lui à tenir les ciseaux avec le pouce dans un anneau, l'index et le majeur dans l'autre. Aidez-le à manœuvrer les ciseaux en plaçant vos doigts au-dessus des siens. Dites « ouvre » et « ferme » à chaque fois.

- 6) Quand l'enfant maîtrise bien le mouvement des ciseaux, montrez-lui à tenir le papier de l'autre main. Faites-lui couper de la frange sur le bord d'une feuille de papier (un seul coup de ciseaux à la fois). Faites-le pratiquer avec de vieilles revues ou de vieux catalogues.

Variante : Utilisez différents types de papiers lorsqu'il devient habile avec les ciseaux, par exemple du papier glacé, du papier d'aluminium, du carton, etc.

- 7) L'enfant utilise les ciseaux d'une seule main. Vous lui donnez une bande de papier de construction de  $\frac{3}{4}$  de pouce de largeur. L'enfant la coupe en petits morceaux.



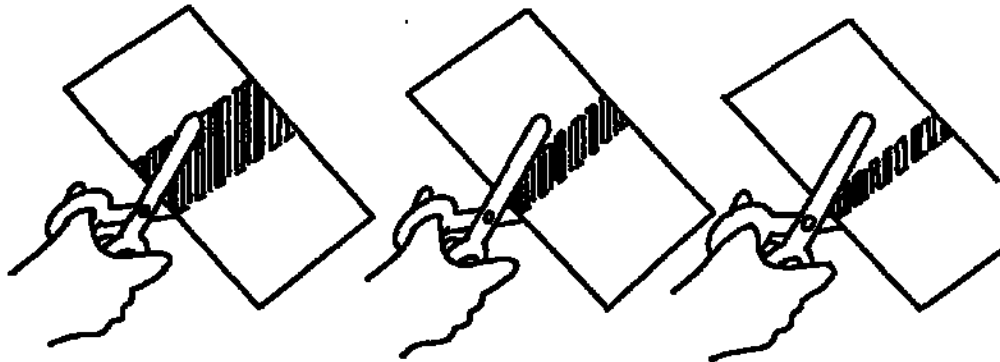
## DÉVELOPPEMENT

---

### MOTRICITÉ FINE

#### Utilisation des ciseaux

- 8) Quand l'enfant découpe facilement une languette, faites-lui découper une feuille en deux parties. Il doit d'abord couper à l'intérieur d'un tracé d'environ 4 cm et ensuite diminuer pour en venir à une ligne simple.



- 9) L'enfant découpe un trait tracé sur une feuille. Voici les modèles de traits :

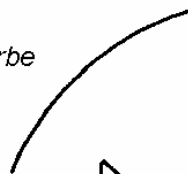
1) horizontal



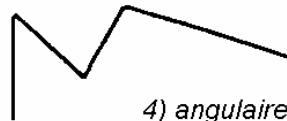
2) vertical



3) courbe



4) angulaire



- 10) L'enfant découpe des images ou des formes dans de vieux catalogues. Graduez les difficultés (taille de la forme à découper). Collez les images sur des cartons.

- 11) Trucs à utiliser pour faciliter l'apprentissage du découpage :

Aidez l'enfant à garder les bras appuyés sur le bord de la table et à conserver les pointes de ses ciseaux vers l'avant.

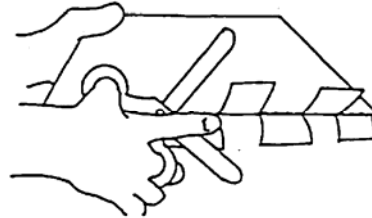
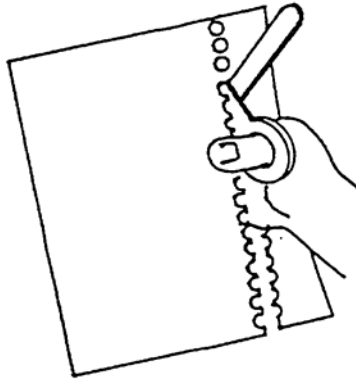
# DÉVELOPPEMENT

---

## MOTRICITÉ FINE

### Utilisation des ciseaux

L'enfant découpe un carton mince dans lequel des trous ont été faits avec un poinçon ou des franges ont été découpées.



12) *Trucs généraux* : Pour faciliter les changements de direction, on colle des gommettes rouges pour faire un « arrêt » au changement de direction. Cela permet de réorienter la main qui tient le carton :

- ✓ On place un signal de départ à l'endroit où nous voulons qu'il débute, soit une petite flèche ou un trou fait avec un poinçon.
- ✓ On découpe dans du carton de construction lorsqu'on est champion dans des feuilles.
- ✓ On doit toujours voir le dessus du pouce. Au besoin, mettez une petite gommette ou un point de couleur.

13) On apprend à ouvrir et à fermer les ciseaux :

- ✓ L'adulte tient une bandelette de carton de 2 cm. Cette largeur permet à l'enfant de couper d'un seul coup.
- ✓ On peut faire explorer les ciseaux en faisant découper des serpentins de pâte à modeler que l'adulte tient, des tiges de fleurs, etc.
- ✓ Au début, l'enfant peut utiliser ses deux mains pour comprendre les mouvements nécessaires à l'utilisation des ciseaux. Lorsqu'il les contrôle bien, on place pour lui les doigts dans les bons anneaux, c'est-à-dire le pouce dans un anneau et le majeur avec l'index dans l'autre.

# DÉVELOPPEMENT

## MOTRICITÉ FINE

### Utilisation des ciseaux

14) On apprend à ouvrir et à fermer les ciseaux en tenant seul le papier :

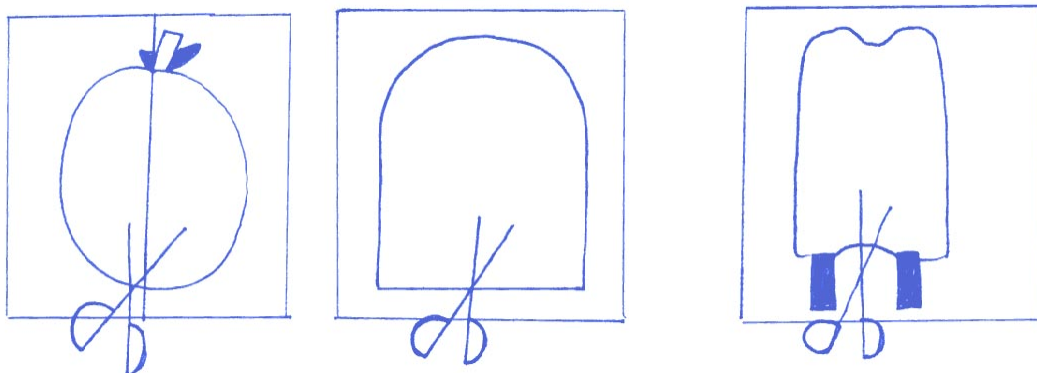
On donne à l'enfant de petits morceaux de carton de 2 cm sur 4 cm qu'on lui fait couper en deux. On peut utiliser les morceaux pour couvrir un sapin, un bonhomme de neige, une boule de Noël, etc. L'enfant peut couper en deux ou en plusieurs petits morceaux selon son habileté.



15) On apprend à donner plusieurs coups de ciseaux consécutifs :

Maintenant qu'il sait tenir les ciseaux d'une main, qu'il sait tenir le papier seul et couper d'un coup les bandelettes, il peut apprendre les coups consécutifs (donner plusieurs coups).

On donne à l'enfant des carrés de carton d'environ 6 cm sur 6 cm à découper (soit en deux ou en plusieurs morceaux). On peut dessiner sur le carton des images qu'il découpe.



L'enfant doit explorer le découpage consécutif sans se soucier de traits à suivre. Offrez-lui des cartons de couleurs différentes pour faire une grande couverture, un pantalon, etc.



# DÉVELOPPEMENT

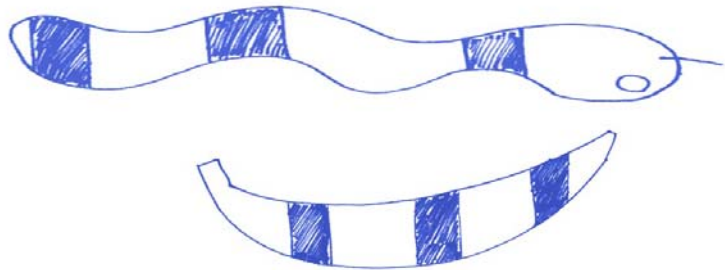
## MOTRICITÉ FINE

### Utilisation des ciseaux

16) On apprend à suivre un trait large droit d'un coup :

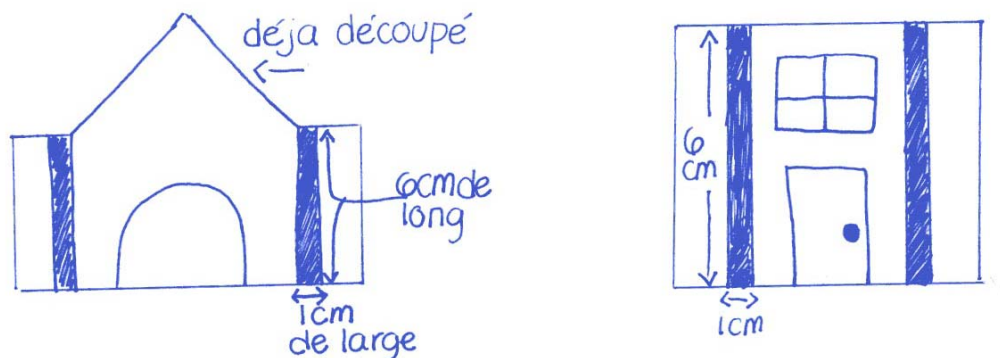
Lorsque l'enfant contrôle les ciseaux pour donner plusieurs coups, il peut apprendre à suivre un trait large de 1 cm. Offrez-lui des bandelettes avec un trait de 1 cm à suivre avec les ciseaux.

Exemple d'activité : découper les lignes sur un serpent, une banane, etc.



17) On apprend à suivre un trait large droit à plusieurs coups :

Lorsqu'il a une bonne coordination pour découper sur un trait d'un coup, l'enfant peut découper sur une ligne de 1 cm de large sur 6 cm de long. Offrez-lui une maison à découper, une niche, etc.



18) On apprend à suivre une ligne droite d'un coup :

Lorsque l'enfant découpe bien sur un trait de 1 cm de large, il est prêt à découper sur une ligne. On commence par lui faire découper une ligne d'un coup.

Exemple d'activité : Il peut donner un coup de ciseaux sur une plume d'Indien, une moustache, du gazon, etc. Vous dessinez les lignes.

# DÉVELOPPEMENT

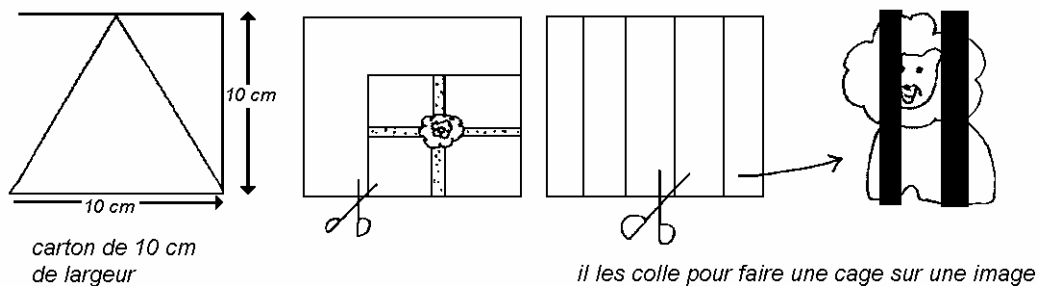
## MOTRICITÉ FINE

### Utilisation des ciseaux



19) On apprend à suivre une ligne droite avec plusieurs coups :

Lorsque l'enfant découpe la ligne droite d'un coup, on peut lui offrir des lignes droites plus longues qui demandent plusieurs coups de ciseaux (pas encore de changement de direction). Il peut découper un sapin, un cadeau, des barreaux de cage, etc.

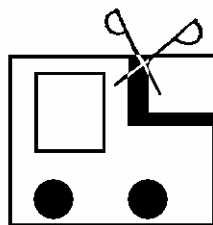


20) On apprend à suivre une ligne droite avec plusieurs coups et changements de direction :

Lorsque l'enfant maîtrise bien les ciseaux pour découper une longue ligne, on peut introduire les changements de direction. On commence encore par des traits larges pour évoluer vers une ligne.

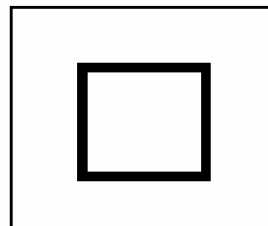
Voici l'évolution des changements de direction :

angle droit



un train

1 changement de direction




un carré pour construire une maison... etc.  
(4 changements de direction)

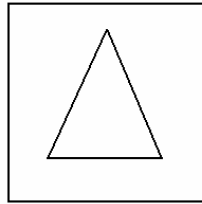
# DÉVELOPPEMENT

## MOTRICITÉ FINE

### Utilisation des ciseaux

angle fermé

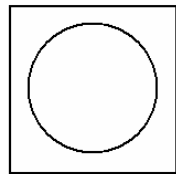
découpez un   
pour faire un cornet,  
un chapeau



à coller sur  
une feuille



courbe

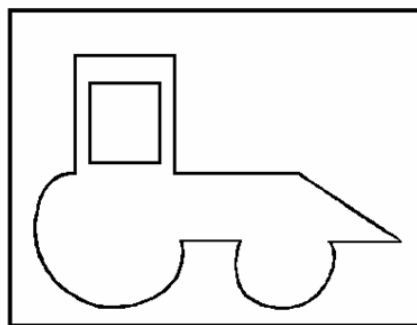


un cochon



un bonhomme

combinaison angle droit, angle fermé et courbe



# DÉVELOPPEMENT

---

## MOTRICITÉ FINE

### Utilisation complémentaire des mains

- 1) *L'enfant visse et dévisse des couvercles de gros pots.*
- 2) *L'enfant tourne le bouton d'un téléviseur musical ou de tout autre jouet qui doit être remonté pour fonctionner.*
- 3) *L'enfant frappe, avec un morceau de plastique, sur des clous qu'il enfonce dans du polystyrène épais. On peut y dessiner des formes sur lesquelles l'enfant place les clous.*
- 4) *Avec de la pâte à modeler, l'enfant peut faire :*
  - ✓ *Des boules de différentes grosseurs en roulant la pâte dans la paume des mains;*
  - ✓ *Des serpents de différentes longueurs en roulant la pâte sur la table;*
  - ✓ *Des biscuits en aplatissant la pâte;*
  - ✓ *Un bonhomme de neige avec des boules de différentes grosseurs.*
- 5) *Sur un lacet, l'enfant enfle des nouilles, des pailles coupées en petits morceaux, des perles, des boutons de différentes grosseurs.*
- 6) *L'enfant délace son soulier et passe le lacet dans les œillets.*
- 7) *L'enfant fixe des trombones sur des cartons ou encore les monte en chaîne.*
- 8) *Encouragez votre enfant à vous aider lorsque vous arrosez les plantes. Assurez-vous que le contenant (arrosoir) soit assez gros pour qu'il ait à le tenir avec les deux mains.*
- 9) *Encouragez votre enfant à faire la cuisine avec vous. Il doit tenir le plat d'une main et brasser avec l'autre main, tartiner une tranche de pain, couper des aliments.*
- 10) *Encouragez votre enfant à manipuler des boutons et des fermetures à glissière, à plier des débarbouillettes en prenant les coins avec les deux mains.*
- 11) *Encouragez votre enfant à jouer aux cartes en utilisant les deux mains (tenir les cartes ouvertes avec une main, brasser les cartes, etc.).*
- 12) *Demandez à votre enfant d'enfoncer des « tee » de golf dans un bloc de polystyrène à l'aide d'un marteau.*

# DÉVELOPPEMENT

---

## STIMULATIONS SENSORIELLES

### Stimulations tactiles

- 1) Laissez l'enfant en couche ou en sous-vêtement et faites-le rouler sur différentes surfaces telles que : tapis, linoléum, couverture faite d'une variété de textures, etc.
- 2) Jeu du hot-dog : expliquez à l'enfant qu'il devient la saucisse et que la couverture est le pain. Il faut donc l'enrouler dans la couverture en prenant soin de dégager ses bras. Encouragez l'enfant à se dérouler lui-même.
- 3) Au cours du bain de l'enfant, profitez de ce moment pour le frotter sur tout le corps avec la serviette. Variez les textures (ex. : coton, flanelle, ratine, jute, etc.).
- 4) Jouez avec l'enfant à faire une tarte. Couchez-le sur le dos et passez un rouleau à pâtisserie sur son corps. Faites semblant de le couvrir de garniture avec un pinceau puis tournez-le sur le ventre pour faire la pâte du dessus.



- 5) L'enfant est couché au sol, il bouge les bras et les jambes de façon à faire semblant de nager. Par la suite, l'enfant fait semblant de s'essuyer le corps avec les mains, selon les indications verbales de l'adulte : « On s'essuie les jambes, puis les bras, etc. »
- 6) Recouvrez les pieds, les jambes, les bras et le tronc de l'enfant dans le sable, sous un paquet de feuilles ou tout autre matériel possible. Demandez-lui de fermer les yeux et de bien sentir ce qui se passe sur son corps.
- 7) Mettez de la poudre sur le corps de l'enfant et invitez-le à l'étendre lui-même, soit avec sa main, soit avec un pinceau.
- 8) Demandez à l'enfant d'étendre de la mousse à raser sur des segments de son corps. Ce produit est agréable au toucher et il a l'avantage de bien se nettoyer.
- 9) Laissez l'enfant en couche pour que tout son corps puisse sentir des textures.
- 10) Dans le bain ou la piscine, fournissez à l'enfant un entonnoir, un arrosoir, des bouteilles de plastique, des cuillères de bois, des contenants, etc. Laissez-le explorer en jouant dans l'eau.

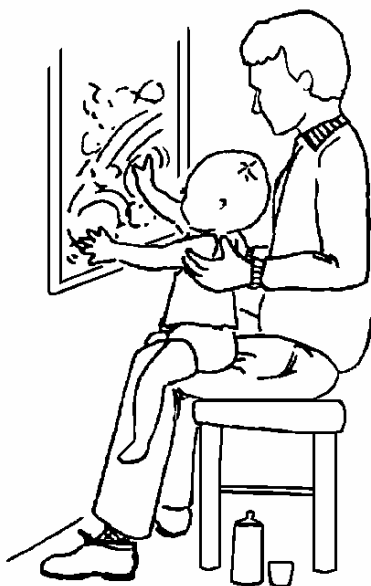
# DÉVELOPPEMENT

---

## STIMULATIONS SENSORIELLES

### Stimulations tactiles

- 11) *Faites sentir à l'enfant certaines vibrations en plaçant sa main sur l'aspirateur, la radio, la laveuse et la sècheuse. Faites-lui sentir du vent sur les bras, les jambes (ex. : séchoir, ventilateur, souffler avec la bouche, etc.).*
- 12) *Placez la main de l'enfant (paume vers le bas) sur un crayon placé sur la table. Demandez-lui de le faire rouler d'avant en arrière.*
- 13) *Jeu avec pâte à modeler : écraser avec la main.*  
*Variante : Pétrir de la pâte à tarte, de la pâte à pain.*
- 14) *À l'heure du bain ou des changements de couche, jouez avec les mains et les pieds de l'enfant, chatouillez-le doucement.*
- 15) *Déposez du riz, des fèves ou du macaroni sur un plateau. En mettant vos mains sur celles de l'enfant, faites-lui découvrir le plaisir de les étendre et de les mélanger.*
- 16) *À l'extérieur, faites un jeu dans le carré de sable où l'enfant peut jouer avec des cailloux, du sable sec et du sable mouillé (boue).*
- 17) *Dans le bain, encouragez l'enfant à étendre du savon ou de la mousse sur la céramique avec ses mains et une éponge.*
- 18) *Placez l'enfant devant un miroir puis jouez avec lui à étendre de la mousse sur le miroir.*



# DÉVELOPPEMENT

---

## STIMULATIONS SENSORIELLES

### Stimulations tactiles

- 19) Demandez à l'enfant d'étendre de la peinture digitale sur une surface plane (ex. : papier sur la table, papier au mur, miroir, etc.) avec les deux mains ouvertes et de dessiner des formes avec l'extrémité du doigt.
- 20) Laissez l'enfant jouer avec du papier (le froisser, le déchirer).
- 21) Permettez à votre enfant de manger avec ses doigts au repas.
- 22) Collez un ruban au sol. Recouvrez d'un bandeau les yeux de l'enfant, puis demandez-lui de marcher à quatre pattes en suivant le tracé du ruban.
- 23) Dans un plat à vaisselle plein d'eau mousseuse, cachez de petits jouets; encouragez l'enfant à mettre ses deux mains dans l'eau pour les trouver. On peut faire le même jeu dans le bain lorsque l'eau est recouverte de mousse.
- 24) Cachez de petits objets attrayants dans une boîte contenant du sable, du riz, des pois, et encouragez l'enfant à les trouver.
- 25) Jouez à deviner : recouvrez les yeux de l'enfant d'un bandeau. Demandez-lui de trouver les gens dans la pièce et de deviner de qui il s'agit en les touchant.  

*Variante : Faire la même activité en essayant d'identifier des objets dans la pièce.*
- 26) Faites expérimenter à l'enfant le chaud et le froid. Il devra tremper un doigt dans un verre d'eau glacée puis dans un verre d'eau chaude.
- 27) Cachez la vue de votre enfant et faites-lui chercher des cubes de glace dans un grand plat d'eau.
- 28) Faites toucher à l'enfant plusieurs objets de textures différentes, par exemple du plastique lisse, une bande de papier collant, une plume, une éponge, un tissu à récurer, une feuille d'aluminium, du papier ciré, du papier de soie, etc.
- 29) Profitez de vos sorties avec l'enfant pour lui faire découvrir son environnement en touchant des objets qui l'entourent (ex. : des feuilles, des briques, le trottoir, de l'herbe, le poil d'un chien, le sable, la neige, des cailloux, etc.).
- 30) Déposez des objets de texture semblable dans deux sacs. Invitez l'enfant à plonger une main dans l'un des sacs puis à y prendre un objet. Demandez-lui ensuite de repérer dans l'autre sac un objet de texture semblable. Débutez en n'employant que deux ou trois objets, puis introduisez de nouveaux objets au fur et à mesure que l'enfant progresse.

# DÉVELOPPEMENT

---

## **STIMULATIONS SENSORIELLES**

### **Stimulations tactiles**

- 31) *Préparez des retailles de tissus et mettez-les dans un sac. Faites toucher à l'enfant un morceau de tissu et demandez-lui d'en retrouver un semblable dans le sac, sans regarder.*
- 32) *Faites sentir à l'enfant la différence entre les objets durs et les objets mous (ex. : écraser une éponge, une poire à eau).*
- 33) *Avec votre doigt, tracez des formes, des lettres ou des chiffres dans le dos, sur les avant-bras ou sur les mains de l'enfant. Demandez-lui de les reproduire dans le sable, dans la peinture ou sur un tableau.*



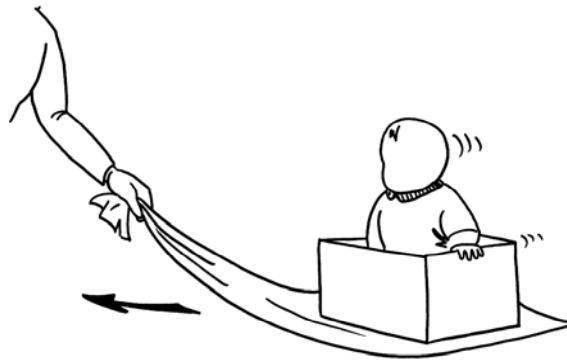
# DÉVELOPPEMENT

---

## STIMULATIONS SENSORIELLES

### Stimulations vestibulaires

- 1) Bougez l'enfant dans l'espace, bercez-le, placez-le dans différentes positions (ex. : tête en bas, en position ventrale ou dorsale, debout, etc.) ou encore, dansez avec lui dans vos bras.
- 2) Sur un ballon de plage, faites prendre à l'enfant différentes positions telles que : assis ou en position ventrale et faites bouger doucement le ballon en tenant l'enfant.
- 3) Asseyez l'enfant dans une boîte placée sur une couverture. Tirez sur la couverture ou encore poussez directement sur la boîte pour promener l'enfant.



- 4) Placez-vous debout devant votre enfant qui est couché sur le dos au sol. Prenez ses mains et ses pieds et soulevez-le dans les airs. Commencez à le balancer doucement.



- 5) Apprenez à l'enfant à faire des culbutes, des roulades, des sauts sur un lit.
- 6) Stimulez votre enfant à jouer dans les blocs psychomoteurs du parc près de chez vous. Encouragez l'enfant à utiliser les balançoires et les glissoires.
- 7) Déplacez l'enfant doucement au bout de vos bras dans les airs en le maintenant de chaque côté du tronc (ex. : faire l'avion).

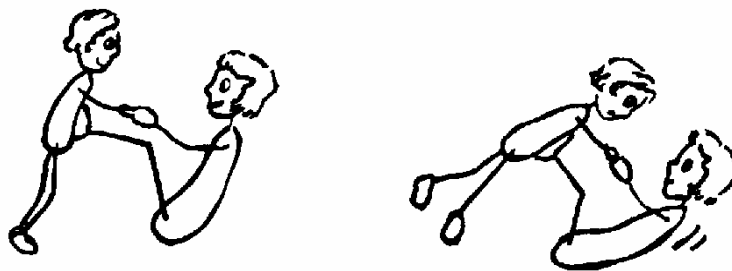
## DÉVELOPPEMENT

---

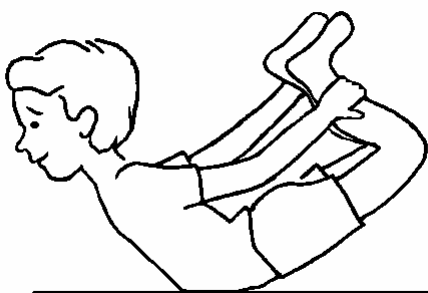
### STIMULATIONS SENSORIELLES

#### Stimulations vestibulaires

- 8) Enlevez vos souliers et vos bas pour cette activité. Vous êtes assis sur le sol et l'enfant se tient debout devant vous. Prenez ses mains et placez vos pieds doucement sur son abdomen. Couchez-vous lentement de façon à élever l'enfant au-dessus de vous. Dans cette position, l'enfant peut taper des mains (si vous le maintenez au tronc) ou encore, vous pouvez le monter et le descendre en pliant et dépliant vos genoux.



- 9) L'enfant est couché sur une planche à roulettes. Maintenez-le par les jambes puis déplacez-le ou faites-le tourner. Adaptez votre vitesse à la tolérance de l'enfant.
- 10) L'enfant est couché en position ventrale et prend ses chevilles avec ses mains. Il se met alors à se balancer doucement d'avant en arrière.



- 11) Placez votre enfant sur un cheval-sautoir. Maintenez-le à la taille ou par les mains s'il est craintif. Faites-le sautiller. Diminuez graduellement votre support.
- 12) Faites sauter l'enfant, assis sur vos genoux et face à vous, en lui tenant les mains ou la taille.

# DÉVELOPPEMENT

---

## STIMULATIONS SENSORIELLES

### Stimulations vestibulaires

- 13) Asseyez-vous sur une chaise, placez l'enfant à cheval sur un de vos pieds et tenez-lui les mains. Étendez votre genou de manière à soulever l'enfant et faites-le sautiller.



- 14) Courez et sautez avec l'enfant agrippé à votre dos. Vous pouvez imiter le galop du cheval.



- 15) En position assise, l'enfant prend ses chevilles dans les mains en gardant les genoux fléchis. Puis, il se couche sur le dos et effectue un mouvement de balancement.



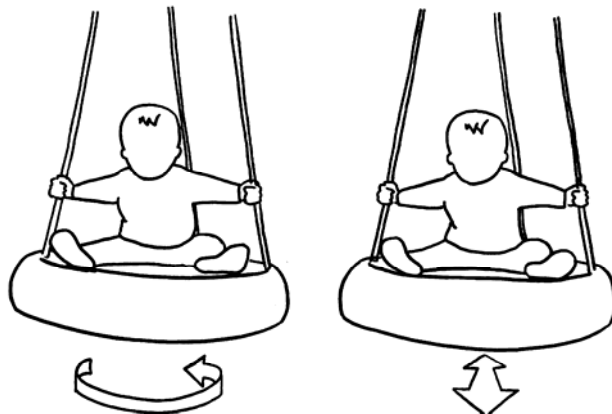
## DÉVELOPPEMENT

---

### STIMULATIONS SENSORIELLES

#### Stimulations vestibulaires

16) Installez une petite balançoire ou un pneu suspendu et placez l'enfant en position assise ou ventrale. Faites-le tourner et balancer.



17) Avec l'aide d'une autre personne, balancez l'enfant dans une couverture.

18) Demandez à l'enfant de se déplacer en roulant de côté sur le plancher pour aller porter un objet d'un endroit à l'autre, par exemple une balle dans un contenant.

# DÉVELOPPEMENT

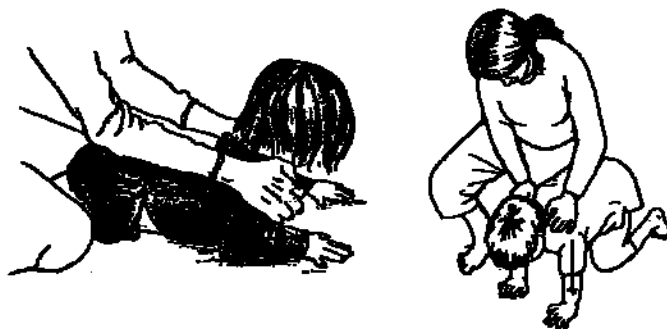
---

## STIMULATIONS SENSORIELLES

### Stimulations proprioceptives

- 1) L'enfant est couché en position ventrale au sol et il est en appui sur les avant-bras. Appliquez de légères pressions répétitives sur les épaules de façon à ce que l'enfant sente bien ses avant-bras sur le sol.

Variante : La même activité peut être faite avec l'enfant placé à quatre pattes.



- 2) L'enfant est couché sur le dos. Imiter l'éléphant qui marche lourdement vers l'enfant. Lorsqu'il arrive près de lui, l'éléphant ne peut franchir l'obstacle et « marche » sur l'enfant (ex. : exercez avec vos mains des pressions soutenues sur tout le corps de l'enfant).
- 3) L'enfant marche à quatre pattes avec un coussin, une poupée ou un toutou sur son dos afin de les déménager d'une pièce à l'autre dans la maison.
- 4) Faites marcher l'enfant sur les mains en le maintenant au niveau du bassin. L'enfant peut faire des courses ou déplacer des objets sur son dos.



- 5) L'enfant pousse avec ses bras des objets lourds (ex. : boîtes, chaise).

Variante : Transporter des objets lourds tels qu'un sac d'épicerie, un panier de vêtements ou des livres.

## DÉVELOPPEMENT

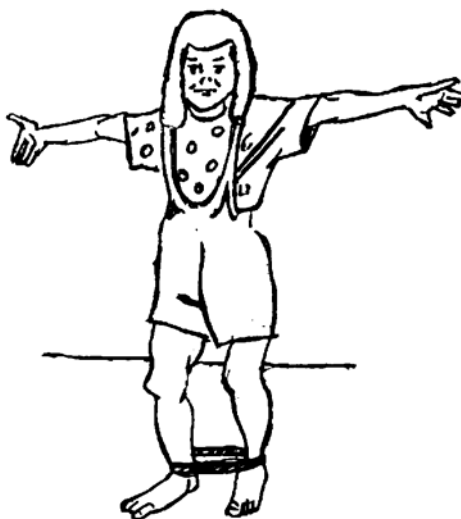
---

### STIMULATIONS SENSORIELLES

#### Stimulations proprioceptives

- 6) Attachez un bas de nylon autour des jambes de l'enfant. Un écart d'au moins un pied pourra être maintenu entre ses jambes. L'activité consiste à étirer le bas de nylon le plus possible en essayant de marcher ou en tentant de l'étirer tout simplement.

*Variante :* L'activité peut être répétée en plaçant le bas de nylon autour des avant-bras.



- 7) Asseyez-vous face à l'enfant et placez vos mains contre les siennes (paume contre paume, vos mains doivent rester collées). Exercez une pression vers l'enfant qui doit résister afin de ne pas tomber vers l'arrière.

*Variante :* Faites la même activité en exerçant une pression sur la plante des pieds de l'enfant.

- 8) Dans l'eau, l'enfant pousse avec ses bras une planche de polystyrène pour faire des vagues.
- 9) Dans un terrain de jeux, l'enfant se suspend par les bras à des trapèzes ou grimpe à une échelle.
- 10) L'enfant a les yeux fermés. Positionnez son bras gauche d'une certaine façon et demandez-lui de reproduire la même position avec son bras droit. Faites-lui ensuite ouvrir les yeux pour vérifier si ses bras sont exactement dans la même position.

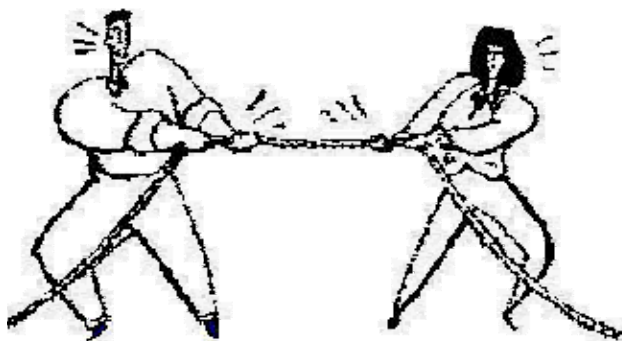
## DÉVELOPPEMENT

---

### STIMULATIONS SENSORIELLES

#### Stimulations proprioceptives

11) *Se tirer avec une corde, jouer à la souque à la corde.*



12) *Faites-le sauter sur place ou sur un matelas.*

13) *Faites-lui brasser de la pâte à gâteau ou toute autre consistance offrant de la résistance.*

14) *Faites-lui attraper et lancer un gros ballon lourd.*

15) *Faites-le jouer avec de l'argile ou de la pâte à modeler plus rigide : rouler, aplatir avec un marteau, un rouleau à pâtisserie et tailler avec un emporte-pièce.*

16) *Faites-lui utiliser une brosse à dents électrique ou tout autre matériel qui offre de la vibration.*

17) *Donnez à votre enfant des collations croquantes comme des légumes et des fruits crus; faites-lui mâcher de la gomme ou manger des roulés aux fruits, de la réglisse et des baguets.*

18) *Faites-lui faire des activités de motricité globale :*

- ✓ *Faire une randonnée avec un sac à dos;*
- ✓ *Monter une côte en vélo;*
- ✓ *Faire une course d'obstacles;*
- ✓ *Grimper;*
- ✓ *Jouer au soccer avec un gros ballon;*
- ✓ *Jouer au baseball;*
- ✓ *Faire de la natation;*
- ✓ *Faire de la lutte avec les parents ou une bataille d'oreillers;*
- ✓ *Jouer avec un ballon sauteur;*
- ✓ *Monter et descendre les escaliers.*

19) *Faites-le jouer au flocon de neige : se laisser descendre au ralenti vers le sol (doucement, silencieusement), puis au jeu du caillou : se laisser tomber au sol rapidement et lourdement.*

# DÉVELOPPEMENT

---

## STIMULATIONS SENSORIELLES

### Stimulations visuelles

#### Fixation visuelle

- 1) Attirez l'attention de l'enfant en plaçant des objets près de votre visage lorsque vous le tenez dans vos bras.



- 2) Commencez à établir un contact visuel avec votre enfant. Tenez-le assis sur vous et face à vous. Pour faciliter le contact visuel, maintenez-le à la hauteur des yeux.



- 3) Faites des jeux, des mimiques devant le miroir. Encouragez l'enfant à se regarder et à vous observer. Demandez-lui qui est dans le miroir, dites son nom, désignez-le du doigt. Apprenez-lui à se reconnaître, à vous reconnaître.
- 4) Demandez à l'enfant de regarder une petite lumière que vous lui présentez dans différentes positions. Attendez qu'il ait bien fixé la lumière avant de la déplacer. Substituez par la suite la lumière par un objet coloré.
- 5) Avant de donner des jouets à l'enfant, encouragez-le à les regarder quelques secondes.
- 6) Faites successivement disparaître et apparaître un jouet dans le champ visuel de l'enfant. S'il ne fait pas attention au jouet lorsqu'il apparaît, agitez-le devant ses yeux. Éventuellement, il fixera son regard sur l'endroit où l'objet a disparu en attendant qu'il réapparaisse.
- 7) Décorez les murs et le plafond de la chambre de l'enfant avec des objets de couleurs vives sur lesquels il apprendra à fixer son regard.



# DÉVELOPPEMENT

---

## STIMULATIONS SENSORIELLES

### Stimulations visuelles

#### Poursuite visuelle

- 1) Placez un mobile au-dessus de la couchette de l'enfant et attirez son attention afin qu'il le suive des yeux.
- 2) Parlez à l'enfant en approchant votre visage à environ 18 pouces du sien. Quand vous sentez qu'il vous regarde, essayez de bouger lentement la tête pour qu'il vous suive des yeux.
- 3) Asseyez l'enfant face à vous sur vos genoux. Déplacez un objet coloré du centre vers les côtés de façon à inciter l'enfant à le regarder et à le suivre des yeux.

Dans un autre temps, couchez l'enfant sur le dos et maintenez-lui la tête afin qu'il suive l'objet uniquement avec ses yeux.



- 4) Faites déplacer devant l'enfant des jouets mobiles (ex. : jouets à pile ou à ressort) et stimulez-le à suivre les jouets des yeux.
- 5) Déplacez-vous dans la pièce avec un objet attaché à une ficelle. L'enfant qui est assis au sol doit suivre l'objet des yeux.
- 6) Au moment des repas, déplacez la cuillère dans différentes directions avant de la porter à la bouche de l'enfant pour le stimuler à la suivre des yeux.
- 7) Faites des bulles de savon que vous envoyez dans différentes directions. L'enfant les suivra des yeux puis tendra le bras pour essayer de les toucher.
- 8) Éclairez un mur à l'aide d'une lampe de poche. Déplacez la source lumineuse dans différentes directions afin que l'enfant la suive des yeux.

# DÉVELOPPEMENT

---

## **STIMULATIONS SENSORIELLES**

### **Stimulations visuelles**

#### **Poursuite visuelle (suite)**

9) *Faites rouler une balle dans différentes directions sur la table et demandez à l'enfant de l'attraper.*

10) *L'enfant est assis à la table devant vous. Il souffle sur une balle de ping-pong ou une « balloune » afin de vous l'envoyer.*

*Variante : Placez-vous à côté de l'enfant et faites l'activité ensemble pour faire une course.*

11) *Lancez le ballon à l'enfant dans différentes directions et hauteurs. Surveillez s'il suit bien le ballon des yeux.*

12) *L'enfant joue au volley-ball ou au baseball avec une « balloune ».*

# DÉVELOPPEMENT

---

## STIMULATIONS SENSORIELLES

### Stimulations auditives

- 1) *Agitez une clochette ou un hochet de chaque côté de l'enfant afin qu'il recherche la source sonore.*
- 2) *Attachez un grelot à chacun des souliers de l'enfant. Il en entendra le son chaque fois qu'il remuera les jambes.*
- 3) *Chantez, faites des sons bizarres. Imiter des bruits d'animaux devant l'enfant. Encouragez-le s'il tente de vous imiter.*
- 4) *Pendant de courtes périodes, laissez un réveille-matin manuel ou une radio en sourdine dans la chambre de votre enfant.*
- 5) *Pendant les périodes où l'enfant est éveillé, installez-le près de vous afin qu'il entende des bruits du quotidien (laveuse, sècheuse, batteur électrique, téléviseur, aspirateur, etc.).*
- 6) *Frappez des mains devant l'enfant et encouragez-le à vous imiter.*
- 7) *Prenez un cube dans chaque main et frappez-les l'un contre l'autre. Observez si l'enfant cherche la source du bruit.*
- 8) *Apprenez à l'enfant à répondre à son nom. Répétez son nom souvent. Quand vous approchez de son lit, appelez-le par son nom.*
- 9) *Placez l'enfant devant un miroir sur lequel vous avez collé des hochets à ventouse. Stimulez l'enfant à faire bouger les hochets pour produire des sons.*
- 10) *Donnez à l'enfant un jouet musical de plastique qui émet des sons quand on appuie dessus ou lorsqu'on le bouge.*
- 11) *Faites jouer l'enfant avec un xylophone puis faites-le chanter en même temps.*

*Variante : Faites-lui écouter des chansons enfantines pendant qu'il joue avec le xylophone.*
- 12) *L'enfant tape sur des boîtes de conserve avec des ustensiles.*

*Variante : Frappez sur un tambour avec vos mains ou un bâton et encouragez l'enfant à faire de même.*
- 13) *Bandez les yeux de l'enfant. Agitez des objets produisant différents sons dans la pièce et demandez à l'enfant d'identifier l'objet (ex. : clochette, cuillère dans une tasse, papier que l'on froisse, etc.).*

# DÉVELOPPEMENT

---

## ASPECT PERCEPTIVO-COGNITIF

### Éveil-intérêt

- 1) *Placez le lit de l'enfant de façon à ce qu'il puisse avoir des stimulations visuelles attrayantes des deux côtés ou du côté vers lequel il tourne moins la tête.*
- 2) *Pendant les périodes où l'enfant est réveillé, installez-le dans une pièce où il voit bien et où il y a beaucoup d'activités (ex. : siège de table, couverture au sol, chaise haute).*
- 3) *Suspendez en travers du lit de l'enfant des jouets de couleurs vives enfilés sur un élastique. Montrez-lui à atteindre les jouets avec ses mains.*
- 4) *Approchez votre visage à quelques pouces de l'enfant et parlez-lui doucement. Incitez-le à vous toucher et à explorer votre visage.*
- 5) *Comme position de jeu, couchez l'enfant sur le ventre; cela l'aidera à découvrir ses mains et à les utiliser davantage.*
- 6) *Placez l'enfant devant un miroir et stimulez-le à porter attention au reflet de son image. Profitez de ce moment pour lui montrer les différentes parties de son visage.*
- 7) *Stimulez l'enfant à émettre des sons et imitez-le afin de l'encourager à continuer.*
- 8) *Montrez à l'enfant la nourriture qu'il préfère. Incitez-le à exprimer son désir par des gazouillis et ne répondez pas à ses besoins avant qu'il ne le demande. Répondez à son jeu verbal avec un sourire ou en répétant les sons qu'il émet, tout en répondant au besoin exprimé.*
- 9) *Laissez tomber un petit objet sur la table et stimulez l'enfant à l'atteindre.*
- 10) *Attirez l'attention de l'enfant sur des bruits familiers, (ex. : téléphone, sonnette, eau qui coule, porte qui ferme, etc.) en lui montrant l'objet ou l'action qui est la source du bruit.*
- 11) *Attirez l'attention de l'enfant sur ce qui se passe à l'extérieur : « Regarde l'auto, regarde le petit garçon avec un chien. »*
- 12) *Amenez l'enfant à reconnaître les personnes familières en posant la question : « Où est... » en regardant ou en pointant.*
- 13) *Feuilletez des livres avec l'enfant. Attirez son attention sur des images courantes (ex. : un fruit, un animal) et nommez-les. Si possible, montrez-les dans la maison.*

# DÉVELOPPEMENT

---

## ASPECT PERCEPTIVO-COGNITIF

### **Permanence de l'objet**

- 1) *Jouez à cache-cache avec l'enfant. Lorsque vous êtes dans la même pièce, cachez-vous derrière un meuble, appelez l'enfant et réapparaissez en faisant « coucou ».*
- 2) *Placez un jouet mécanique qui se déplace (ex. : une souris) sous une serviette. L'enfant verra la souris y entrer et en sortir.*
- 3) *Présentez un jouet à l'enfant. Au moment où il va l'atteindre, recouvrez le jouet avec une serviette. Montrez-lui à retirer la serviette pour retrouver le jouet.*
- 4) *Cachez un jouet mécanique ou musical sous une couverture. Le mouvement ou le bruit attirera l'attention de l'enfant qui essaiera de retirer la couverture pour trouver le jouet.*
- 5) *Présentez à l'enfant un jouet bruyant ou musical. Retirez-le progressivement du champ visuel de l'enfant tout en continuant à agiter l'objet. Encouragez l'enfant à venir chercher le jouet.*
- 6) *Présentez un jouet à l'enfant. Pendant qu'il vous regarde, cachez-le derrière vous ou sous un coussin ou à n'importe quel endroit facilement accessible. Demandez alors à l'enfant où est le jouet.*

*Variante : Cachez le jouet dans une des poches du vêtement de l'enfant.*

# DÉVELOPPEMENT

---

## ASPECT PERCEPTIVO-COGNITIF

### **Relation contenu/contenant**

- 1) Sortez un objet d'un contenant en y plongeant la main. Au début, montrez à l'enfant comment faire et placez votre main sur la sienne pour guider son mouvement. Éventuellement, l'enfant apprendra à sortir les objets d'un contenant sur demande.
- 2) Mettez deux tasses sur la table, l'une que vous poserez devant l'enfant et l'autre devant vous. Montrez-lui comment jouer à « un pour moi, un pour toi ». Alternativement dans sa tasse et dans la vôtre, placez une à une des céréales.
- 3) Donnez à l'enfant des objets de différentes grosseurs et formes qu'il pourra mettre dans une boîte (ex. : blocs, figurines, boules de bois, épingles à linge, etc.).

*Variantes : Dans le bain, stimulez l'enfant à jouer avec de petits jouets dans un contenant rempli d'eau.*

*Faites-lui remplir son camion de cailloux.*

*Faites-lui ranger ses jouets dans un panier ou une grande boîte.*

- 4) Incitez l'enfant à mettre un bonbon dans une bouteille de plastique dont le goulot est assez petit pour que l'enfant ne puisse pas aller chercher le bonbon avec ses doigts. Voyez s'il pense à retourner la bouteille pour prendre le bonbon. S'il n'y pense pas, montrez-lui comment faire.

---

### **Relation de cause à effet**

- 1) L'enfant fait bouger un jouet qui produit un son musical lorsqu'on le bouge (ex. : pomme rouge de Fisher-Price).
- 2) Montrez à l'enfant à ouvrir et à fermer une lumière, une radio, un jouet à pile, un téléviseur, etc.
- 3) Donnez à votre enfant une cuillère de bois et un chaudron et montrez-lui à frapper sur le chaudron.
- 4) Stimulez l'enfant à utiliser des jouets que l'on peut tirer avec une corde.
- 5) Suspendez un hochet au-dessus du berceau de l'enfant. Attachez-y une ficelle et secouez-la pour que le hochet produise un bruit. Puis, placez la ficelle dans la main de l'enfant. Voyez s'il essaie à son tour de produire un bruit.

# DÉVELOPPEMENT

---

## ASPECT PERCEPTIVO-COGNITIF

### Notion de couleur

#### Discrimination

- 1) Commencez à montrer à l'enfant des couleurs, comme le rouge, le bleu et le jaune. Il doit d'abord assembler les objets de même couleur avant d'apprendre à les nommer.
- 2) Placez devant l'enfant une boîte de carton dans laquelle vous avez fait des fentes. Identifiez chaque fente d'une couleur différente. Utilisez des jetons de couleur que l'enfant doit placer au bon endroit.
- 3) Faites le tri des boutons. Placez un bouton rouge d'un côté en disant bien le nom de la couleur et demandez à l'enfant de sortir tous les rouges. Placez un bouton bleu et demandez-lui de sortir tous les bleus. Continuez avec d'autres couleurs.

Demandez ensuite à l'enfant de montrer les boutons rouges, les bleus, les jaunes, etc.

Variante : Remplacez les boutons par des objets tels que : boules de bois, petits cartons de couleur, etc.

- 4) L'enfant trouve dans la maison des objets rouges, des bleus, des jaunes, des verts, etc. Si l'enfant ne se souvient pas de la couleur, montrez-lui un jouet rouge et demandez-lui de trouver tout ce qui est rouge comme ce jouet.
- 5) Tendez verticalement une ficelle qui sépare la table en deux. À gauche, placez un bouton bleu et à droite, placez trois boutons dont un sera bleu. L'enfant doit trouver le bouton semblable à celui de gauche. Répétez avec d'autres couleurs.
- 6) Regroupez trois boutons d'une même couleur et un d'une couleur différente. L'enfant trouve celui qui est différent des autres, par exemple trois rouges, un bleu. Commencez par placer les trois boutons d'une même couleur les uns à côté des autres.
- 7) Dans des revues, faites-lui découper des objets rouges, bleus, jaunes, verts, orange. Il les colle dans son cahier en changeant de page pour chacune des couleurs.
- 8) Faites-lui reproduire des modèles avec des pions lumineux (type Lite-Brite). On lui demande de nommer la couleur des pions qu'il utilise.
- 9) Faites une chenille d'une couleur à l'aide de gommettes rondes et demandez à l'enfant de refaire la chenille de la même couleur. Offrez-lui une feuille avec des gommettes de couleurs différentes pour que celui-ci puisse sélectionner la couleur identique.

Variante : Demandez à l'enfant une couleur différente pour créer sa propre chenille avec le même principe de lui offrir une feuille avec des gommettes de différentes couleurs.

# DÉVELOPPEMENT

---

## ASPECT PERCEPTIVO-COGNITIF

### Notion de couleur

#### Identification

- 1) Lorsque vous dessinez avec l'enfant, demandez-lui de vous donner les crayons de la couleur dont vous avez besoin.
  - 2) Demandez à l'enfant de dessiner des ballons ou des objets simples puis faites-les-lui colorier en nommant la couleur utilisée.
- 

### Notion de grandeur

#### Discrimination

- 1) Utilisez une pyramide d'anneaux Fisher-Price et encouragez votre enfant à placer les anneaux par ordre de grandeur afin de former la pyramide.
- 2) Faites jouer votre enfant avec des œufs gigognes. Ces œufs s'emboîtent les uns dans les autres. L'enfant doit associer les deux parties de même grosseur pour former l'œuf.
- 3) Faites placer à l'enfant des contenants de formats différents les uns dans les autres.
- 4) Coupez des bouts de laine en deux longueurs différentes. L'enfant vous donne les morceaux courts et garde les morceaux longs.
- 5) Demandez à l'enfant de mettre les objets suivants en ordre, du plus grand au plus petit :
  - ✓ Des bouts de spaghettis ou de pailles coupés en longueurs différentes;
  - ✓ Des souliers;
  - ✓ Des verres;
  - ✓ Des livres (construire une pyramide).
- 6) Enlevez les couvercles des pots de confitures (ou autres) et mélangez-les. L'enfant les replace sur les bons pots.

Variante : Utilisez des chaudrons de différentes grosseurs avec leurs couvercles.

- 7) Tendez verticalement une ficelle qui sépare la table en deux : à gauche, placez une pièce de 1 cent et à droite, trois pièces différentes, dont une de 1 cent. L'enfant doit trouver la pièce qui est semblable à celle de gauche. Répétez l'exercice avec d'autres pièces.
- 8) Montrez à l'enfant plusieurs pièces de monnaie de 1 cent, 5 cents, 10 cents et 25 cents puis demandez-lui de classer ensemble celles qui sont de même grosseur.



# DÉVELOPPEMENT

---

## ASPECT PERCEPTIVO-COGNITIF

### Notion de grandeur

#### Identification

- 1) Commencez à familiariser l'enfant avec les termes : gros, petit, long, court, à l'aide d'objets divers. Demandez-lui de pointer un objet et de vous dire s'il s'agit du plus petit, du plus long, etc.

*Exemple de matériel : Une assiette, un couvercle rond, un bouton rond, un couteau, un crayon plus petit que le couteau et un cure-dent.*

- 2) Faites comparer les chaussures de la famille. Faites-lui remarquer la différence de grandeur entre les souliers de l'enfant et ceux de papa, les souliers de maman et ceux de papa, etc.
- 3) Donnez à l'enfant trois balles de formats différents. Improvisez un jeu où l'enfant doit vous lancer une de ces balles en vous mentionnant s'il s'agit de la grosse, de la moyenne ou de la petite.
- 4) Demandez à l'enfant de comparer des assiettes de trois circonférences différentes. Il devra désigner celle qui est la plus grande, la plus petite, la moyenne.

*Variante : Faites-lui comparer des boîtes de céréales, de biscuits ou des boîtes de conserve.*

- 5) Dessinez une petite allumette, une moyenne, une grande ou encore un petit sou, un moyen, un gros. Demandez à l'enfant de vous dire la taille de chacun des objets.
- 6) L'enfant sépare des boîtes de conserve. Il doit placer les plus grosses d'un côté et les plus petites de l'autre.
- 7) Tracez des chemins de différentes longueurs sur une feuille. Demandez à l'enfant de repasser avec la craie rouge sur le chemin le plus court et avec la craie bleue sur le chemin le plus long.
- 8) L'enfant nomme des animaux plus petits que le chien, plus gros que le chat, plus petits que la souris, plus gros que le cheval, etc.

# DÉVELOPPEMENT

---

## ASPECT PERCEPTIVO-COGNITIF

### Notion de forme

#### Discrimination

- 1) *L'enfant insère des formes variées (rond, carré, triangle) dans les fentes correspondantes (ex. : boîtes de formes Fisher-Price).*
- 2) *L'enfant associe des objets familiers de formes semblables. Voici des exemples :*
  - ✓ *Mettre toutes les cuillères ensemble et les fourchettes ensemble;*
  - ✓ *Regrouper séparément des objets tels que des billes, des cubes de bois, des céréales, des boutons ou des bobines de fil qui sont mélangés dans un contenant;*
  - ✓ *Rassembler tous les morceaux de linge semblables (ex. : débarbouillettes, bas, bobettes, etc.) après le séchage.*
- 3) *Montrez à l'enfant des formes différentes (ex. : rond, carré, triangle) et demandez-lui de placer les objets de même forme ensemble.*
- 4) *Placez des pâtes alimentaires (ex. : macaronis, coquilles, spaghettis) sur la table et demandez à l'enfant d'associer celles qui sont pareilles.*
- 5) *Donnez à l'enfant des casse-tête à encastrer de 3 à 20 pièces.*
- 6) *L'enfant découpe dans les revues et colle dans son cahier :*
  - ✓ *Tous les chiens;*
  - ✓ *Toutes les automobiles;*
  - ✓ *Toutes les maisons.*
- 7) *Prenez un jeu de cartes et demandez à l'enfant de séparer et de regrouper les cœurs, les carreaux, les piques et les trèfles.*
- 8) *Prenez deux jeux de cartes et placez à gauche d'une ficelle un 3 de cœur. À droite de la ficelle, placez un 3 de cœur et deux autres cartes rouges. Demandez à l'enfant de trouver la carte qui est pareille à celle de gauche. Reprenez le jeu avec d'autres nombres.*
- 9) *Montrez à l'enfant une lettre dans un livre de contes. Demandez-lui de trouver d'autres lettres semblables dans la même page et de vous les montrer.*
- 10) *Placez des objets connus de l'enfant dans un sac. L'enfant prend un objet sans le sortir du sac et essaie de deviner de quoi il s'agit.*

*Variante : La même activité peut être faite en cachant les objets sous une couverture ou derrière un carton.*

# DÉVELOPPEMENT

---

## ASPECT PERCEPTIVO-COGNITIF

### Notion de forme

#### Identification

- 1) L'enfant apprend à reconnaître les formes géométriques :
  - ✓ Montrez à l'enfant un cercle, faites-lui dire le nom de cette figure, faites-en faire le tour avec son doigt pour qu'il apprenne que cette forme est ronde et qu'elle peut rouler.
  - ✓ Montrez-lui un carré, nommez-le, faites-en le tour avec le doigt, montrez qu'il a quatre côtés égaux. Faites de même avec les autres formes (triangle, rectangle, etc.).
- 2) Placez sur la table des figures géométriques et demandez à l'enfant de trouver le cercle, le carré, le triangle et le rectangle.
- 3) Essayez d'associer des images familières à chacun des traits et des formes (ex. : cercle comme un ballon, triangle comme un chapeau).

#### Constance de la forme

- 1) Demandez à l'enfant de trouver dans la maison des objets qui ont la forme : d'un cercle, d'un carré, d'un triangle, d'un rectangle, etc.
- 2) Dessinez sur une feuille plusieurs formes géométriques différentes et demandez à l'enfant de retrouver toutes les formes semblables à celle que vous lui avez présentée.
- 3) Demandez à l'enfant de trouver certains traits à l'intérieur des formes : « Montre-moi la ligne couchée dans le triangle. »

#### Imitation de formes

- 1) Montrez à l'enfant comment dessiner les lignes verticales, horizontales, obliques, des X, des carrés avec des diagonales, des triangles et des lignes qui s'entrecroisent.
- 2) Sur un tableau ou une grande feuille placée au mur, demandez à l'enfant de tracer des grands cercles concentriques en commençant par le plus grand jusqu'au plus petit. Variez les formes (ex. : carré, triangle, etc.).

Variante : Demandez à l'enfant de tracer de grandes diagonales d'un coin à l'autre du tableau ou de la feuille pour faire des croix aussi grandes que la feuille.

- 3) Demandez à l'enfant de calquer un dessin simple ou des formes que vous aurez dessinées.

Variante : Calquer des dessins d'un cahier à colorier.

# DÉVELOPPEMENT

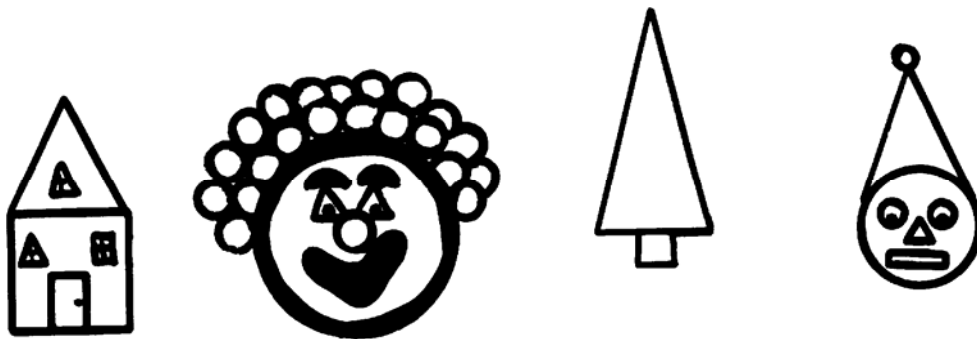
---

## ASPECT PERCEPTIVO-COGNITIF

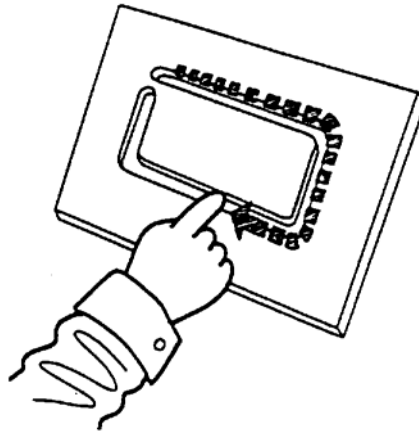
### Notion de forme

#### Imitation de formes (suite)

- 4) Avec un crayon, faites dessiner à l'enfant un rond en traçant autour d'un couvercle et d'une boîte de conserve. Il peut tracer autour de couvercles ou d'objets de formes différentes.
- 5) Montrez à l'enfant comment faire des dessins comportant des éléments triangulaires, circulaires ou carrés.



- 6) L'enfant suit avec son doigt les contours d'une forme tracée dans un pochoir.



## DÉVELOPPEMENT

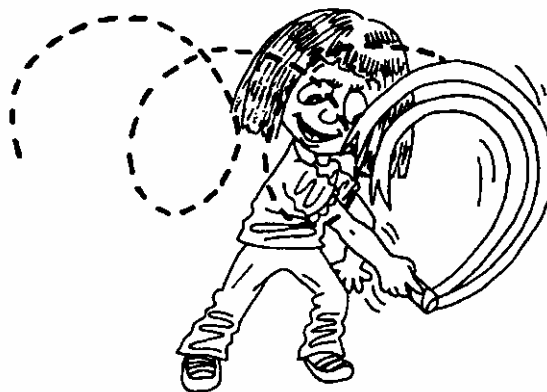
---

### ASPECT PERCEPTIVO-COGNITIF

#### Notion de forme

##### Copie de formes

- 1) Dessinez sur une feuille, sans que l'enfant vous voie, des lignes verticales, horizontales, obliques, des X, des carrés avec diagonales, des triangles ou des lignes qui s'entrecroisent et demandez à l'enfant de les reproduire sur sa feuille.
- 2) Dans ses livres d'histoires, montrez des chiffres ou des lettres à l'enfant et demandez-lui de les reproduire.
- 3) Montrez à l'enfant comment reconnaître et dessiner les lignes verticales, horizontales ou le cercle au tableau, sur une feuille, au moment du coloriage ou en mouvement dans les airs.



- 4) Faites faire à l'enfant des dessins qui se réalisent à partir des traits de base que l'enfant est capable de reproduire de façon isolée. Il s'agit maintenant de les combiner ensemble pour en faire un dessin plus complexe. Les habiletés nécessaires pour copier un dessin sont les mêmes que celles pour copier une lettre. Alors, avant de passer aux lettres, amusez-vous à dessiner.

# DÉVELOPPEMENT

---

## ASPECT PERCEPTIVO-COGNITIF

### Notion d'espace

#### Positions spatiales

- 1) *En soulevant l'enfant du sol et en le déposant, dites-lui s'il est placé en haut ou en bas.*
- 2) *Avec ses camions ou petites voitures, incitez l'enfant à suivre des chemins que vous avez préparés (corde, ruban, etc.). Assurez-vous de le faire passer sur une table, sous une chaise, derrière un fauteuil, etc.*
- 3) *Demandez à l'enfant de placer son ballon : en haut, en bas, au-dessus, au-dessous, devant, derrière, à côté, loin de lui, près de lui.*

*Variante : Inclure les notions de droite et de gauche.*
- 4) *Avec une ficelle, formez un cercle d'environ huit pieds de circonférence. Demandez à l'enfant de s'asseoir à l'intérieur du cercle, à l'extérieur, de marcher autour, de revenir à l'intérieur, etc.*
- 5) *Demandez à l'enfant de se placer sous la chaise, sur la chaise, derrière, devant, à côté.*

*Variante : Inclure les notions de droite et de gauche.*
- 6) *Demandez à l'enfant de se placer devant vous, derrière vous, à côté de vous, près de vous, loin de vous.*

*Variante : Inclure les notions de droite et de gauche.*
- 7) *Placez plusieurs objets et jouets à différents endroits dans la pièce à la vue de l'enfant. Demandez-lui de vous donner celui qui est le plus près, le plus loin, à côté de lui, derrière lui.*

*Variante : Inclure les notions de droite et de gauche.*
- 8) *En partant du bas d'une feuille, demandez à l'enfant de tracer un chemin selon les ordres que vous lui donnez : monte, tourne à droite, monte, tourne à gauche, descends, tourne à gauche.*
- 9) *Vous dessinez une flèche sur une feuille de papier que vous pouvez tourner pour en faire varier la direction. L'enfant met son bras dans la même direction que la flèche.*
- 10) *Placez des objets identiques alignés sur une table en plaçant un des objets dans un sens différent. Demandez à l'enfant de retrouver l'objet qui est orienté différemment.*
- 11) *Placez quatre cure-dents sur une table dont un dans une position différente. L'enfant doit retrouver ce dernier.*

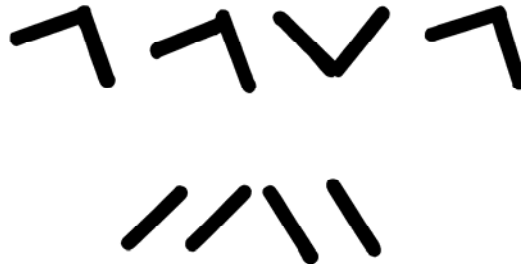
# DÉVELOPPEMENT

## ASPECT PERCEPTIVO-COGNITIF

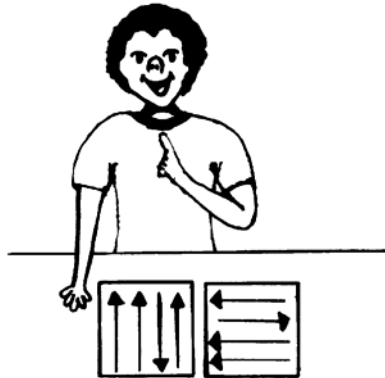
### Notion d'espace

#### Positions spatiales (suite)

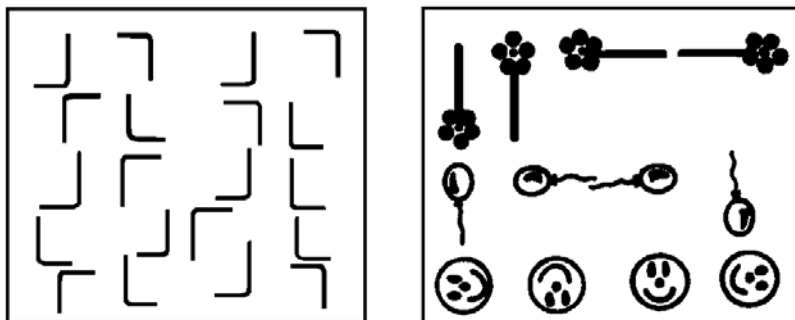
Variante : Vous pouvez utiliser deux cure-dents ou des bouts de laine pour obtenir des formes simples (V, T, L). Parmi les quatre formes, une doit être dans une position différente.



12) Tracez des flèches sur une feuille. L'enfant doit trouver celle qui est orientée différemment.



13) Dessinez plusieurs traits (4 modèles différents) éparpillés sur une même feuille. Demandez à l'enfant de colorier d'une même couleur toutes les formes orientées de la même façon, par exemple : les fleurs orientées vers le haut en rouge et les fleurs orientées vers la droite en bleu.



## DÉVELOPPEMENT

---

### ASPECT PERCEPTIVO-COGNITIF

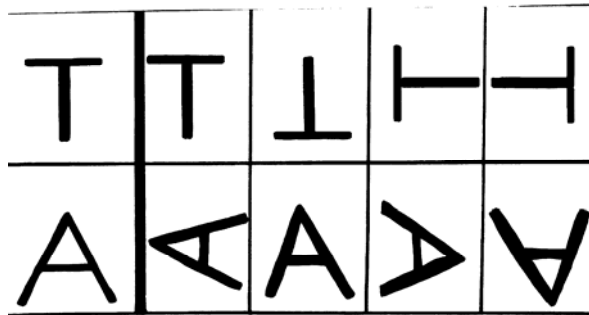
#### Notion d'espace

##### Positions spatiales (suite)

- 14) Placez devant l'enfant une série de carrés de carton identiques, mais disposés au hasard. Demandez-lui de placer tous les carrés de sorte que les côtés soient horizontaux et verticaux. Disposez les carrés à nouveau et demandez-lui de les placer pour que leurs pointes soient dirigées vers le bas.

Variante : Répétez la même activité en utilisant des triangles ou des rectangles.

- 15) Découpez dans un carton plusieurs carrés sur lesquels vous tracerez quelques séries de cinq lettres identiques. Placez une lettre à gauche d'une ficelle. À droite de celle-ci, placez quatre lettres identiques orientées différemment. Demandez à l'enfant de retrouver la lettre placée dans le même sens que celle à gauche de la ficelle.



#### Relations spatiales et habiletés de construction visuographique

- 1) L'enfant place à votre demande une boîte de céréales au centre de la table, un couteau devant la boîte, une cuillère derrière, un papier collant sur le dessus, une feuille dessous et des boutons de chaque côté de la boîte.
- 2) Donnez à l'enfant un bloc rouge et un bloc vert et demandez-lui de placer :
- ✓ Le bloc vert devant le bloc rouge;
  - ✓ Le bloc rouge sur le bloc vert;
  - ✓ Le bloc vert derrière le bloc rouge;
  - ✓ Le bloc rouge à droite du bloc vert.
- 3) Dessinez un cercle sur une feuille de papier et demandez à l'enfant de dessiner un carré à gauche du cercle, des croix autour du cercle, un triangle à droite du cercle, un bonhomme au centre, etc. Par la suite, demandez-lui de vous situer verbalement les éléments qu'il a dessinés.



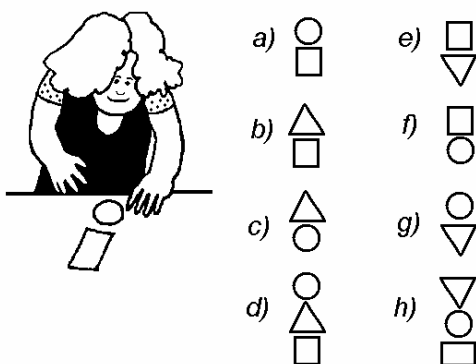
# DÉVELOPPEMENT

## ASPECT PERCEPTIVO-COGNITIF

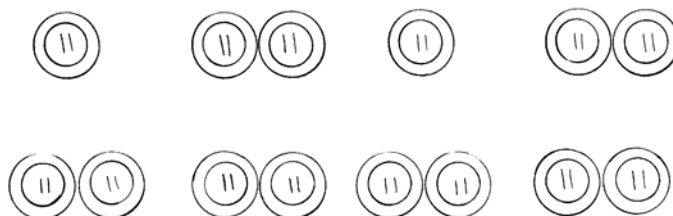
### Notion d'espace

#### Relations spatiales et habiletés de construction visuographique (suite)

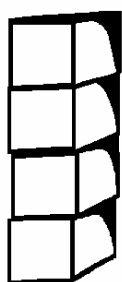
- 4) Découpez dans un carton la forme d'un cercle, d'un carré, d'un triangle et disposez-les dans un certain ordre. L'enfant reproduit votre séquence avec un deuxième exemplaire de ces formes.



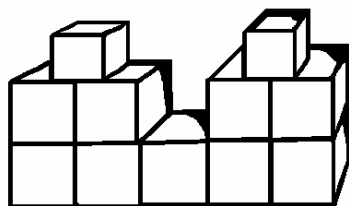
- 5) Placez des boutons en rangée sur la table. L'enfant doit en placer d'autres en les regroupant de façon identique, pour continuer la séquence commencée.



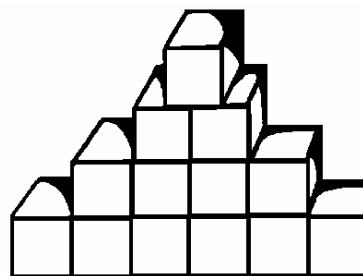
- 6) Demandez à l'enfant de découper une page de catalogue ou de revue en trois, quatre ou cinq morceaux et par la suite de les rassembler pour reformer l'image initiale.
- 7) Demandez à l'enfant de copier des constructions de blocs (ex. : Méga-Bloc, Duplo, etc.) où on retrouve des alignements verticaux, horizontaux et en trois dimensions.



TOUR



CHÂTEAU



PYRAMIDE

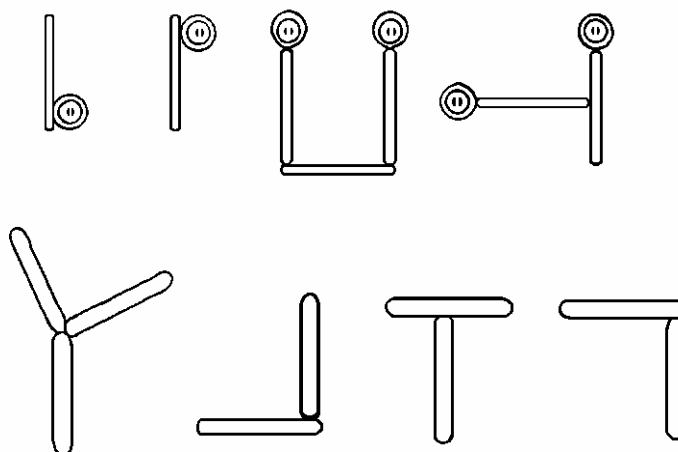
# DÉVELOPPEMENT

## ASPECT PERCEPTIVO-COGNITIF

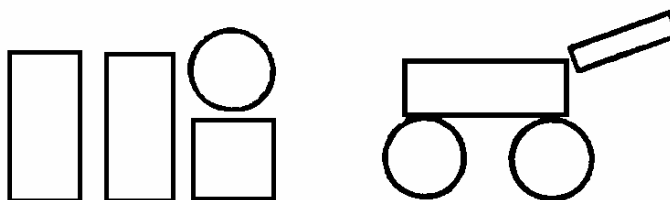
### Notion d'espace

#### Relations spatiales et habiletés de construction visuographique (suite)

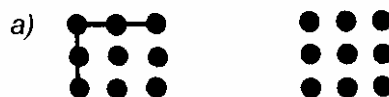
- 8) Demandez à votre enfant de reproduire des modèles (deux dimensions) que vous avez faits avec des cure-dents, des bâtonnets, des boutons ou des pions (ex. : jeu de Lite-Brite).



- 9) Faites un modèle avec des formes géométriques. Après vous avoir observé, l'enfant refait le modèle de la même façon que vous.



- 10) Tracez une forme sur une feuille pour qu'elle serve de modèle à l'enfant. Dessinez des points sur une autre feuille et demandez à l'enfant de les relier pour reproduire votre modèle.



# DÉVELOPPEMENT

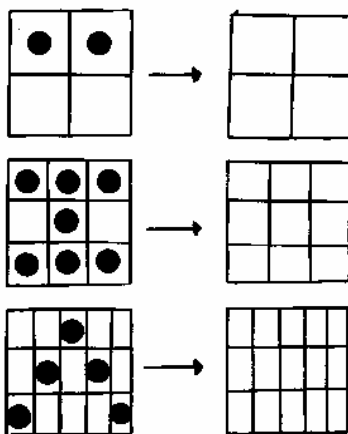
---

## ASPECT PERCEPTIVO-COGNITIF

### Notion d'espace

#### Relations spatiales et habiletés de construction visuographique (suite)

- 11) Demandez à l'enfant de reproduire votre modèle en plaçant des sous sur une feuille quadrillée.



- 12) Faites assembler à l'enfant les différentes parties d'un bonhomme en pâte à modeler pour le reconstituer.
- 13) Découpez dans un carton des morceaux représentant les parties du corps et les traits du visage. Donnez-les à l'enfant pour qu'il les mette en place afin de représenter un bonhomme.
- 14) Découpez dans un magazine une image représentant une personne et collez-la sur un carton. Découpez-la ensuite pour séparer les différentes parties du corps, de manière à constituer un casse-tête. Aidez l'enfant à reconstituer le corps.
- 15) Dessinez au tableau un carré divisé en trois colonnes et trois rangées. Refaites le même quadrillé sur une feuille devant l'enfant. Dessinez une forme/lettre/chiffre au tableau dans un des espaces et demandez à l'enfant de le reproduire au même endroit sur sa feuille en vous indiquant verbalement l'endroit précis.
- 16) Demandez à l'enfant de construire des formes avec des bouts de pailles ou des bâtonnets à sucettes et encouragez-le à analyser ces formes en utilisant une approche organisée. Puis demandez-lui de refaire les formes avec un crayon et du papier en utilisant la même approche.
- ✓ Faites-lui compter et regrouper les objets par leur localisation, leur grandeur, leur forme. Par exemple, de combien de morceaux (pièces) as-tu besoin pour faire un carré, un rectangle? Les morceaux sont-ils tous de la même grandeur?
  - ✓ Faites-lui développer un plan en décrivant verbalement comment la forme est construite.

# DÉVELOPPEMENT

---

## ASPECT PERCEPTIVO-COGNITIF

### Notion d'espace

#### Relations spatiales et habiletés de construction visuographique (suite)

- ✓ *Faites-lui imaginer ce à quoi le dessin peut ressembler. Par exemple :*
  - Un carré : une boîte*
  - Un triangle : le toit d'une maison*
  - Une oblique : la moustache d'un chat*
- ✓ *En séparant le dessin en parties, demandez-lui de l'analyser. Par exemple :*
  - Un carré : deux lignes couchées et deux lignes debout*
  - Une oblique : une ligne qui monte et se tasse*
- ✓ *Faites-lui fermer les yeux et visualiser le dessin ou demandez-lui de faire le geste avec la main dans les airs ou sur la table.*
  - Combien de pièces as-tu besoin et de quelle grandeur?*
  - À quoi ressemble le dessin?*
  - Si tu sépares le dessin en deux, à quoi cela te fait penser?*
  - À quoi ressemble le haut du dessin?*

17) *Utilisez le jeu Architek : c'est un jeu de construction avec des modèles à reproduire par-dessus et de face ainsi que des modèles de plus petites dimensions.*

### Figure-fond

- 1) *Dans une boîte remplie de jouets, demandez à l'enfant de retrouver celui que vous lui nommez.*
- 2) *Dans un livre d'images, l'enfant retrouve l'illustration que vous lui avez demandée.*
- 3) *L'enfant cherche des yeux, dans la pièce, l'objet que vous nommez.*
- 4) *En rangeant les articles du lave-vaisselle, demandez à l'enfant de prendre tous les couteaux puis de les ranger dans leur case respective. Il continue ensuite en prenant toutes les petites cuillères qu'il rangera.*
- 5) *Mélangez plusieurs pièces de monnaie dans un plat (5 cents, 10 cents, 25 cents). Demandez à l'enfant de retrouver, par exemple, tous les 5 cents et de les démêler ensuite en faisant des piles.*
- 6) *Tracez sur une feuille des cercles, des triangles et des carrés qui se chevauchent partiellement. Demandez à l'enfant de tracer avec des couleurs différentes le contour des formes que vous nommez.*

## DÉVELOPPEMENT

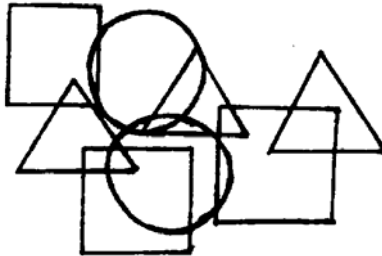
---

### ASPECT PERCEPTIVO-COGNITIF

#### Notion d'espace

#### Figure-fond (suite)

*Variante : La même activité peut être faite avec des formes familières, par exemple : cœur, étoile, ballon, etc.*



- 7) Dans un grand cercle, dessinez quelques formes (ex. : triangle, cercle) et gribouillez par-dessus celles-ci afin de les cacher partiellement. Demandez à l'enfant de tracer, avec un crayon d'une couleur contrastante, tous les triangles, puis les cercles.



- 8) Dans un journal, demandez à l'enfant de retrouver, par exemple, la lettre H ou de compter le nombre de lettres E dans les grands titres d'une page (ensuite dans un paragraphe).
- 9) Découpez différentes formes simples dans un carton et superposez-les sur une table. Demandez à l'enfant de retrouver toutes les formes semblables. Demandez-lui de toucher le moins possible et de chercher avec ses yeux.

*Variante : Vous pouvez découper des formes dans du papier ciré et un mica (plastique transparent).*

- 10) Utilisez le jeu « Que vois-je? ». Ce jeu est constitué de grandes planches où il y a plein d'objets cachés dans un environnement. L'enfant doit piger une carte et retrouver dans la grande planche l'objet qu'il a sur sa carte. L'objet est caché dans la grande planche de jeu, mais il peut être orienté de différentes façons.

# DÉVELOPPEMENT

---

## ASPECT PERCEPTIVO-COGNITIF

### Notion de nombre

- 1) Montrez à l'enfant à faire la différence entre un et plusieurs objets en jouant avec des blocs, des crayons, etc.
- 2) Enseignez à l'enfant à dire son âge et à vous le montrer avec ses doigts.
- 3) Chantez des comptines pour apprendre à compter à l'enfant (ex. : J'ai deux yeux, tant mieux, un éléphant, ça trompe, etc.).
- 4) Comptez avec votre enfant le plus souvent possible :
  - ✓ Les marches de l'escalier;
  - ✓ Le nombre de morceaux de carottes que vous mettez dans son assiette;
  - ✓ Le nombre de dessins qu'il fait;
  - ✓ Le nombre de petites autos ou poupées qu'il a.
- 5) L'enfant regarde un livre où il y a plusieurs animaux ou plusieurs objets sur une image. Demandez-lui de les compter : combien de papillons y a-t-il? Laissez-le compter.
- 6) Demandez à l'enfant de trouver dans ses livres de contes des animaux à deux pattes, à quatre pattes.
- 7) Alignez trois ustensiles différents sur la table et demandez à l'enfant lequel est le premier, le deuxième, le troisième de la rangée, en commençant par la gauche.
- 8) L'enfant relie des points en suivant la séquence des chiffres dans un cahier.
- 9) Frappez dans vos mains. L'enfant compte le nombre de coups frappés. Il doit placer autant de cure-dents ou de cuillères qu'il a entendu de coups frappés. Commencez avec deux coups frappés et ajoutez-en un à mesure que l'enfant réussit l'exercice.
- 10) Jouez aux cartes avec l'enfant (jeu de bataille simplifié). Tous les deux, vous placez une carte sur la table. Le gagnant est celui qui a le plus de dessins sur sa carte. N'utilisez que les cartes de 2 à 10.
- 11) L'enfant fait des jeux d'addition ou de soustraction simples avec des objets concrets. Par exemple, on place trois crayons sur la table et on en cache deux avec un linge; on demande ensuite à l'enfant combien il en reste.
- 12) Demandez à l'enfant de dessiner des ballons sur un tableau et de les compter. Effacez un ou deux ballons et demandez à l'enfant combien il en reste.
- 13) Dessinez deux pots de fleurs sur une feuille. L'enfant colle un collant de fleur dans un pot et beaucoup dans l'autre pot. Cet exercice permet de travailler le concept de un et beaucoup.

# DÉVELOPPEMENT

---

## ASPECT PERCEPTIVO-COGNITIF

### Conscience du corps

#### Concept corporel

- 1) Prenez les mains de votre enfant et amenez-les vers votre visage pour l'inciter à explorer. Nommez les parties du visage.
- 2) Couchez l'enfant sur le dos. Prenez ses pieds ou ses mains et frottez-les doucement l'un contre l'autre. Vous pouvez aussi, en prenant ses mains, lui faire caresser ses bras et ses jambes. Vous pouvez agrémenter l'activité en écoutant de la musique douce.
- 3) Au moment du bain ou de l'habillage, touchez et nommez les parties du corps de votre enfant.
- 4) Lorsque vous habillez votre enfant, demandez-lui de vous aider. Par exemple : mets ta main dans la manche, mets ton pied dans le soulier. Lorsqu'il est habillé, vous pouvez aussi lui demander de se peigner devant un miroir.
- 5) L'enfant touche et nomme les parties de son corps en se regardant dans le miroir.  
*Variante : La même activité peut être faite avec une poupée.*
- 6) Utilisez les poupées et les animaux de peluche de votre enfant pour lui apprendre le nom des parties du corps.
- 7) Apprenez à l'enfant des chansons mentionnant les parties du corps (ex. : J'ai deux yeux, tant mieux... C'est un petit bonhomme, etc.).
- 8) Jeu de gommettes : l'enfant colle des gommettes sur les parties du corps qu'on lui nomme. Les gommettes peuvent être collées sur lui ou sur l'adulte. Par la suite, faites-lui enlever les gommettes aux endroits indiqués verbalement.
- 9) Collez ensemble des sacs de papier afin de former une surface de dessin aussi grande que l'enfant. Faites coucher l'enfant sur la feuille et tracez avec un crayon le contour de son corps. Demandez-lui de placer des boutons pour indiquer les yeux, le nez, la bouche et les oreilles. Il pourrait aussi coller des bouts de laine pour les cheveux et dessiner des vêtements.
- 10) Dessinez un bonhomme. L'enfant devra colorier la partie du corps que vous avez nommée.
- 11) L'enfant vous soigne en touchant avec sa baguette magique les parties de votre corps qui sont atteintes : mal à la tête, blessure à la jambe, au bras, etc.
- 12) L'enfant cache sous une couverture les parties du corps que vous nommez.
- 13) Recouvrez l'enfant d'un petit drap. Touchez-lui une partie du corps et demandez-lui de vous la nommer. Il est nécessaire que l'enfant ne porte qu'une couche.

# DÉVELOPPEMENT

---

## ASPECT PERCEPTIVO-COGNITIF

### Conscience du corps

#### Concept corporel (suite)

- 14) Placez l'enfant face à vous et demandez-lui d'appuyer son front contre le vôtre et sa joue, son bras, sa jambe, son nez, son genou, son pied, sa cuisse, etc.
- 15) Faites des jeux avec les mains en demandant à l'enfant de placer ses mains sur différentes parties du corps :
- ✓ Mains sur la tête;
  - ✓ Mains au-dessus de la tête;
  - ✓ Mains dans le cou;
  - ✓ Mains dans le dos;
  - ✓ Mains sur les genoux, les épaules, les pieds, etc.
- 16) L'enfant marche librement et au signal, il s'arrête et touche les deux parties de son corps que vous avez nommées (ex. : tête, bras).
- 17) Demandez à l'enfant quelles parties du corps il utilise pour :
- |           |             |             |
|-----------|-------------|-------------|
| a) manger | b) sentir   | c) entendre |
| d) courir | e) voir     | f) dessiner |
| g) ramper | h) attraper | i) marcher  |
- 18) L'enfant montre et nomme ce qui l'aide à :
- ✓ Tourner la tête (cou);
  - ✓ Plier le bras (coude);
  - ✓ Plier la jambe (genou);
  - ✓ Bouger la main (poignet);
  - ✓ Bouger le pied (cheville).
- 19) Faites comparer à l'enfant la longueur des doigts de sa main et apprenez-lui leur nom.

### Discrimination droite/gauche

- 1) Facilitez la reconnaissance de la droite ou de la gauche chez l'enfant. Faites-lui porter pendant quelques jours un bracelet coloré du côté droit ou gauche.
- 2) Découpez un cercle d'environ 8 pouces de diamètre dans un carton rigide, puis un cercle d'environ 5 pouces de diamètre à l'intérieur de ce dernier de façon à former un anneau. L'enfant fait tourner l'anneau autour de son poignet droit, sa cheville gauche, etc.



# DÉVELOPPEMENT

---

## ASPECT PERCEPTIVO-COGNITIF

### Conscience du corps

#### Discrimination droite/gauche (suite)

- 3) *L'enfant est debout devant vous. Demandez-lui de placer sa main (droite ou gauche) sur sa tête, son nez, sa bouche, son ventre, dans son dos, etc.*
- 4) *Du côté droit, l'enfant touche le mur avec sa main, son pied, sa cuisse, son coude, son épaule, son genou, etc. Reprendre du côté gauche.*
- 5) *L'enfant souffle dans une paille en faisant du vent sur sa main droite, son pied droit, son genou, sa cuisse, etc. Reprendre du côté gauche.*
- 6) *L'enfant met des bas rouges à sa main et à son pied droits et des bas bleus à sa main et à son pied gauches.*

*Jouez à « Jean dit » avec l'enfant. Par exemple : « Jean dit : Mets ta main rouge sur la tête et ta main bleue sur le genou. » Demandez à l'enfant quelle main est sur sa tête.*

- 7) *Placez un cerceau ou tracez un cercle au sol. L'enfant danse au son de la musique à l'extérieur du cercle. Lorsque celle-ci arrête, il doit mettre sa main ou son pied droit ou gauche dans le cercle. Demandez-lui quel membre (droit ou gauche) il a placé dans le cercle.*
- 8) *Placez une corde d'environ 10 pieds de longueur sur le plancher et demandez à l'enfant de marcher à droite de la ligne. Reprendre en marchant à gauche de la ligne.*
- 9) *Placez deux contenants au sol, un à la droite de l'enfant, l'autre à sa gauche. Dites-lui : lance le ballon (ou la balle) dans le contenant placé à ta gauche, ou celui placé à ta droite. Poursuivre en variant d'une fois à l'autre la demande.*
- 10) *Placez l'enfant au centre d'une pièce et demandez-lui de dire si tel ou tel objet est à sa droite ou à sa gauche. Tournez l'enfant de 90 degrés et répétez l'activité.*
- 11) *Demandez à l'enfant de vous aider à dresser la table. Il doit placer la fourchette à gauche et l'assiette, puis le couteau et la petite cuillère à droite.*
- 12) *En partant du bas de la feuille, l'enfant trace un chemin selon les directives que vous lui donnez (ex. : monte, tourne à droite, monte, tourne à gauche, descends, tourne à gauche, etc.).*
- 13) *Tracez une croix sur une feuille pour la diviser en parties. Demandez à l'enfant de tracer un cercle dans la section du haut à droite, un X dans la section du bas à gauche, etc.*
- 14) *Pour apprendre à l'enfant à identifier la main droite ou gauche sur une autre personne :*  
*Placez-vous dos à dos avec l'enfant. Chacun de vous lève la main droite. En gardant vos mains élevées, vous vous tournez face à face pour constater que vos deux mains droites ne sont pas vis-à-vis. Donnez-vous la main. Répétez le même exercice avec la main gauche.*

# DÉVELOPPEMENT

---

## ASPECT PERCEPTIVO-COGNITIF

### Conscience du corps

#### Schéma corporel

- 1) Lorsque vous jouez avec l'enfant ou que vous changez sa couche, profitez de ces moments pour l'encourager à mettre ses deux mains ensemble ou à prendre ses pieds avec ses mains. Encouragez-le aussi à toucher son visage ou le vôtre avec ses mains.
- 2) Passez autour du poignet de l'enfant un bracelet de type hochet qui fera du bruit lorsqu'il agitera les bras. Cela l'aidera à prendre conscience de ses mains.
- 3) Fixez des grelots aux chevilles de l'enfant qui est couché sur le dos. Placez vos mains sur la plante de ses pieds et faites-le pédaler doucement.
- 4) Laissez l'enfant marcher à quatre pattes dans des endroits de dimensions réduites en largeur et en hauteur (ex. : sous une chaise).
- 5) Jouez au docteur avec votre enfant. Ce dernier doit faire semblant de s'être blessé un membre et vous devez alors lui faire un plâtre en enroulant son membre avec du papier hygiénique.
- 6) Demandez à l'enfant de se coucher sur le sol et faites-lui nommer les parties du corps qui touchent le plancher lorsqu'il est :
  - ✓ Couché sur le dos;
  - ✓ Couché sur le ventre;
  - ✓ À quatre pattes.
- 7) Mettez de la musique sur laquelle l'enfant peut danser. Il doit danser seulement la partie de son corps (un bras, une jambe, la tête, un doigt, etc.) que vous aurez nommée. Le reste du corps doit demeurer immobile.

Variante : Reprendre en cachant la vue de l'enfant avec un bandeau.

- 8) L'enfant pousse un ballon avec la partie du corps que vous nommez :

- |              |              |              |             |
|--------------|--------------|--------------|-------------|
| a) la tête   | b) le nez    | c) l'épaule  |             |
| d) le genou  | e) le pied   | f) la main   |             |
| g) le menton | h) l'oreille | i) la cuisse | j) le talon |

- 9) Bandez les yeux de votre enfant et touchez son bras ou sa main avec votre doigt. Demandez-lui de vous indiquer où il a été touché.

Variante : Faites rouler un ballon sur différentes parties du corps de l'enfant en lui demandant de nommer la partie touchée.

- 10) Attachez une ficelle séparant verticalement le corps de l'enfant de façon à ce qu'il se rende compte qu'il possède deux côtés identiques. En se regardant dans un miroir, l'enfant devra nommer et bouger une à une toutes les parties d'un côté (bras, jambe, main, pied, genou, coude, oreille, narine, cil, sourcil). Reprendre avec l'autre côté.

# DÉVELOPPEMENT

---

## ASPECT PERCEPTIVO-COGNITIF

### Conscience du corps

#### Schéma corporel (suite)

- 11) Faites assembler à l'enfant les différentes parties d'un bonhomme en pâte à modeler pour le reconstituer.
- 12) Découpez dans un carton des morceaux représentant les parties du corps et les traits du visage. Demandez à l'enfant de les mettre en place afin de représenter un bonhomme.
- 13) Découpez dans un magazine une image représentant une personne et collez-la sur un carton. Découpez-la ensuite pour séparer les différentes parties du corps de manière à constituer un casse-tête. Aidez l'enfant à reconstituer le corps.



- 14) Dessinez une main de quatre doigts, un gilet avec une seule manche, une tête sans cheveux, un visage sans yeux, sans nez, sans bouche, sans oreilles. L'enfant doit trouver ce qui manque à chacun des dessins.
- 15) Couchez l'enfant sur le dos. Prenez ses pieds ou ses mains et frottez-les doucement l'un contre l'autre. Vous pouvez aussi, en prenant ses mains, lui faire caresser ses bras et ses jambes. Vous pouvez agrémenter l'activité en écoutant de la musique douce.
- 16) Collez ensemble des sacs de papier afin de former une surface de dessin aussi grande que l'enfant. Faites coucher l'enfant sur la feuille et tracez avec un crayon le contour de son corps. Demandez-lui de placer des boutons pour indiquer les yeux, le nez, la bouche et les oreilles. Il pourrait aussi coller des bouts de laine pour les cheveux et dessiner des vêtements.
- 17) L'enfant vous soigne en touchant avec sa baguette magique les parties de votre corps qui sont atteintes : mal à la tête, blessure à la jambe, au bras, etc.
- 18) Jeu de la statue de sel : l'enfant doit imiter la posture que vous prenez (ex. : la main gauche sur l'oreille droite ou la main droite sur le genou gauche). Variez les positions, croisez les membres. Pour rendre l'activité plus difficile, vous pouvez inclure une corde ou un autre objet que l'enfant devra placer dans la même position.

# DÉVELOPPEMENT

---

## ASPECT PERCEPTIVO-COGNITIF

### Conscience du corps

#### Perception tactile

- 1) *Jeu du hot-dog : expliquez à l'enfant qu'il devient la saucisse et que la couverture est le pain. Il faut donc l'enrouler dans la couverture en prenant soin de dégager ses bras. Encouragez l'enfant à se dérouler lui-même.*
- 2) *Jouez avec l'enfant à faire une tarte. Couchez-le sur le dos et passez un rouleau à pâtisserie sur son corps. Faites semblant de le couvrir de garniture avec un pinceau puis tournez-le sur le ventre pour faire la pâte du dessus.*



- 3) *L'enfant est couché au sol, il bouge les bras et les jambes de façon à faire semblant de nager. Par la suite, l'enfant fait semblant de s'essuyer le corps avec ses mains, selon les indications verbales de l'adulte (ex. : on s'essuie les jambes, puis les bras, etc.)*
- 4) *Collez un ruban au sol. Recouvrez d'un bandeau les yeux de l'enfant, puis demandez-lui de marcher à quatre pattes en suivant le tracé du ruban.*
- 5) *Cachez la vue de votre enfant et faites-lui chercher des cubes de glace dans un grand plat d'eau.*
- 6) *Préparez des retailles de tissus et mettez-les dans un sac. Faites toucher à l'enfant un morceau de tissu et demandez-lui d'en retrouver un semblable dans le sac, sans regarder.*
- 7) *Avec votre doigt, tracez des formes, des lettres ou des chiffres dans le dos, sur les avant-bras ou sur les mains de l'enfant. Demandez-lui de les reproduire dans le sable, dans la peinture ou sur un tableau.*
- 8) *Faites-lui trouver des objets connus cachés dans un sac sans l'aide de la vision (cuillère, balle, tasse, etc.).*

# DÉVELOPPEMENT

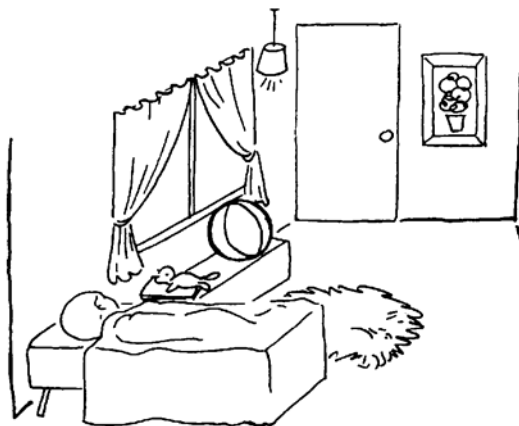
---

## ASPECT PERCEPTIVO-COGNITIF

### Conscience du corps

#### Conscience du membre atteint

- 1) Placez le lit de l'enfant de façon à ce que les stimulations proviennent du côté (atteint) plus négligé.



- 2) Attachez au poignet du membre atteint de votre enfant un ruban de couleur vive ou un bracelet coloré auquel vous ajoutez de temps à autre un petit grelot.
- 3) Au moment du bain, frottez avec une serviette ou une éponge le corps de l'enfant en insistant davantage et en mettant graduellement plus de pression sur le membre qu'il a tendance à négliger.
- 4) Placez l'enfant sur le dos et encouragez-le à toucher ses pieds avec ses deux mains en se ramenant en petite boule.
- 5) Amenez l'enfant à toucher votre visage avec ses deux mains. Vous pouvez lui demander de peser sur vos joues gonflées d'air.
- 6) Présentez les jouets à l'enfant bien en face ou complètement du côté atteint.
- 7) Lorsque votre enfant boit, ramenez ses mains sur le biberon ou le verre.
- 8) Lorsque vous faites une promenade avec votre enfant, donnez-lui la main du côté atteint ou qu'il semble négliger.
- 9) Mettez les jouets dans la main que votre enfant a tendance à négliger. Il pourra les transférer lui-même à l'autre main.
- 10) Stimulez votre enfant à utiliser les deux mains pour manipuler un hochet ou d'autres jouets. Encouragez-le à faire des activités à deux mains comme le découpage, des jeux avec un rouleau à pâtisserie, etc.

# DÉVELOPPEMENT

---

## ASPECT PERCEPTIVO-COGNITIF

### Conscience du corps

#### Conscience du membre atteint (suite)

- 11) *L'enfant pousse des objets lourds (ex. : boîtes) avec les deux mains.*
- 12) *Présentez des boutons à l'enfant dans sa main atteinte. Il devra les reprendre avec sa main saine pour les déposer dans un contenant.*
- 13) *Tout en marchant, l'enfant fait rouler un gros ballon ou un gros rouleau au sol en poussant avec un membre supérieur puis avec l'autre.*
- 14) *L'enfant aide à desservir la table en tenant les assiettes à deux mains, les chaudrons, les gros plats.*
- 15) *L'enfant aide à laver la vaisselle. Il stabilise la vaisselle dans l'eau avec sa main atteinte et lave avec la main saine. Il passe le balai en le tenant bien avec les deux mains.*
- 16) *L'enfant fait bondir une balle en la lançant de la main atteinte et en l'attrapant de la main saine.*

### Symétrie corporelle

- 1) *À partir du corps de l'enfant face à un miroir, faites-lui prendre conscience de la symétrie corporelle.*
- 2) *Sur une planche à clous que vous aurez divisée en deux parties égales avec un axe symétrique, placez des élastiques selon une représentation de formes et demandez à l'enfant de reproduire le même patron de l'autre côté de l'axe de symétrie.*
- 3) *Sur une feuille de papier composée de petits points à relier que vous aurez préalablement divisée en deux parties par un axe de symétrie, demandez au jeune de reproduire un modèle de l'autre côté de l'axe de symétrie.*

## DÉVELOPPEMENT

---

### ASPECT PERCEPTIVO-COGNITIF

#### Croisement de la ligne médiane

- 1) Présentez un jouet à gauche de l'enfant. Empêchez doucement l'utilisation de la main gauche; il devra alors le prendre avec la main droite. Refaites l'activité en présentant le jouet à droite.
- 2) Assis sur une chaise ou au sol, l'enfant transfère des objets à deux mains ou à une main d'un côté à l'autre en croisant la ligne médiane, par exemple : petites poches à prendre à droite de l'enfant et à déposer, avec la même main, dans les trous du jeu de poches placé à gauche; anneaux à mettre dans un seau.



- 3) Déposez des jouets sur le côté droit du bain et demandez à l'enfant de les transférer du côté gauche en utilisant la main droite au début, puis la gauche par la suite. Notez bien que l'enfant ne doit pas transférer l'objet d'une main à l'autre.
- 4) Assis à une table, placez des boutons à la droite de l'enfant. Un contenant (ex. : tasse, verre, bol de plastique) est placé du côté gauche. En utilisant toujours la même main, demandez-lui de placer un bouton après l'autre dans le contenant sans bouger le reste du corps. Refaites ensuite l'exercice avec l'autre main.
- 5) Disposez un banc perpendiculaire à un mur et fixez une grande feuille ou un tableau sur ce mur. L'enfant doit faire une rotation du tronc pour peindre ou dessiner, car les pots de peinture sont face à lui et la feuille est placée à sa droite ou à sa gauche.



## DÉVELOPPEMENT

---

### ASPECT PERCEPTIVO-COGNITIF

#### Croisement de la ligne médiane

- 6) L'enfant est assis au sol et forme une ronde avec d'autres personnes (deux autres personnes au minimum). Il passe le ballon à son voisin avec les deux mains et poursuit jusqu'à l'interruption de la musique.
- 7) Jouez au ballon avec l'enfant en lui demandant de garder les jambes immobiles (comme si ses pieds étaient collés au sol). Lancez-lui le ballon à partir d'emplacements différents.



- 8) L'enfant, debout, dépose une pièce de monnaie devant son pied droit avec la main gauche, puis devant son pied gauche avec la main droite. Faites-lui reprendre les deux exercices en plaçant la pièce derrière son pied.
- 9) L'enfant imite des positions où il doit croiser la ligne médiane de son corps (ex. : la main droite sur l'oreille gauche, la main gauche sur le genou droit, etc.).
- 10) Jouez avec l'enfant au hockey en utilisant une balle et un bâton d'une grosseur adaptée à l'enfant (ex. : balle de polystyrène, bâton de plastique, etc.).
- 11) Encouragez les sports tels que la natation, le karaté, etc.
- 12) L'enfant frappe un ballon ou une « balloune » en tenant à l'horizontale un bâton entre les mains. Il est important que l'enfant garde toujours les pieds au même endroit au sol et que le mouvement de rotation s'exécute à la taille.

Variante : L'enfant doit prendre son bâton comme pour jouer au baseball.

- 13) L'enfant frappe au sol un ballon de plage avec un bâton de hockey. Ensuite, diminuez la taille du ballon jusqu'à la grosseur d'une balle.

Variante : L'enfant frappe un ballon avec un bâton de baseball.



# DÉVELOPPEMENT

---

## ASPECT PERCEPTIVO-COGNITIF

### Croisement de la ligne médiane

14) L'enfant marche en poussant avec un pied une boîte à chaussures alourdie. Demandez-lui de revenir en poussant la boîte de l'autre pied.

Variante : L'enfant dépose le pied sur la boîte et la déplace en gardant le pied dessus.

15) Installez des chaises en zigzag et faites-lui contourner les chaises avec un bâton de hockey et une poche de sable.

L'enfant rassemble de la monnaie placée au sol à l'aide d'un balai qu'il tient à deux mains.

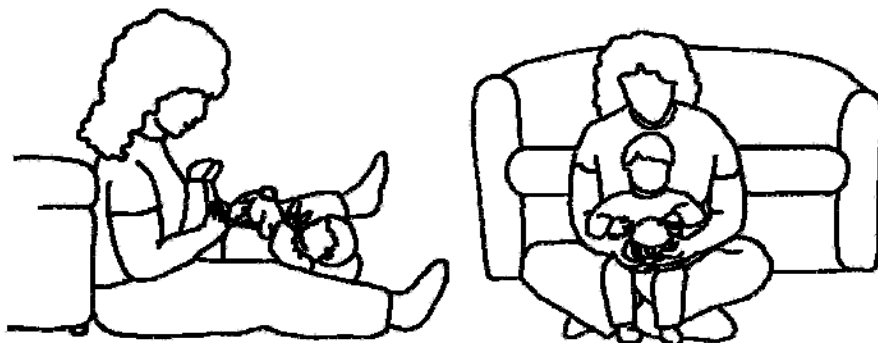
16) L'enfant marche sur des petites échasses (boîtes de conserve retenues par des cordes qu'il tient avec ses mains).

---

### Intégration bilatérale

#### Activités bilatérales symétriques sans rotation

1) Encouragez votre enfant à amener les mains au centre de son corps et vers sa bouche. Donnez-lui des jouets qu'il doit tenir avec les deux mains, par exemple : jouet de dentition, anneau, petit ballon en éponge, etc.



2) Lorsque vous donnez le biberon à votre enfant, présentez-lui une bouteille inversée. Il devra la retourner pour boire.

3) Offrez à l'enfant de gros jouets (ex. : boîte de carton) afin qu'il puisse utiliser les deux bras pour les déplacer ou pour les empiler (construire une tour ou un mur).

## DÉVELOPPEMENT

---

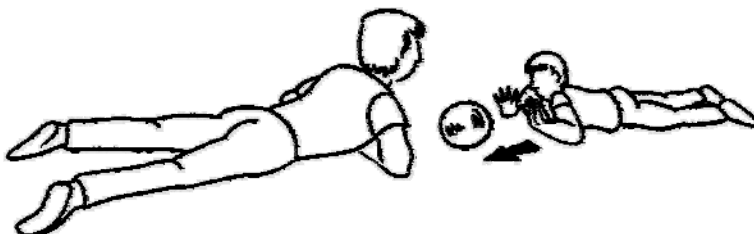
### ASPECT PERCEPTIVO-COGNITIF

#### Intégration bilatérale

#### Activités bilatérales symétriques sans rotation (suite)

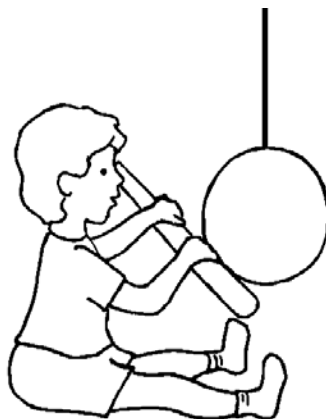
- 4) En position ventrale, l'enfant pousse un ballon vers une autre personne couchée face à lui.

Variante : Cette activité peut être faite en position assise. S'assurer que l'enfant suit le ballon des yeux.

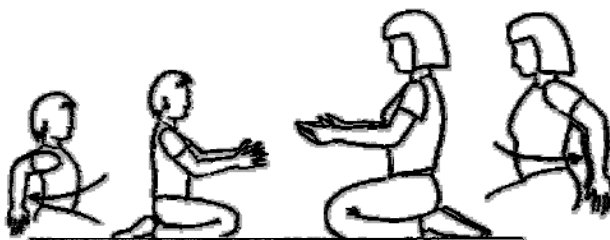


- 5) L'enfant est assis au sol. Il pousse à deux mains un ballon vers un mur sur lequel on a fixé des petits jouets de caoutchouc qui font du bruit lorsqu'ils sont écrasés.

- 6) L'enfant est assis devant un ballon suspendu. Il frappe le ballon avec un bâton qu'il tient à deux mains.



- 7) Placez-vous à genoux avec l'enfant, face à face. Au rythme de la musique, vous devez taper des mains devant vous ou derrière vous.



## DÉVELOPPEMENT

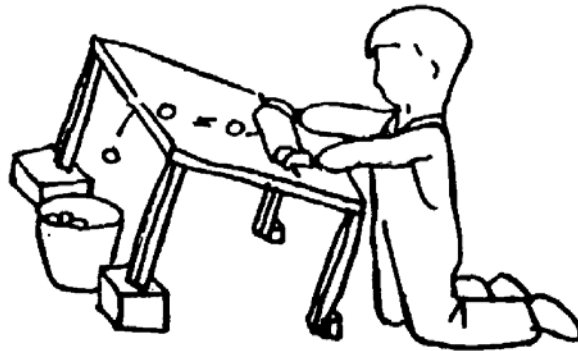
---

### ASPECT PERCEPTIVO-COGNITIF

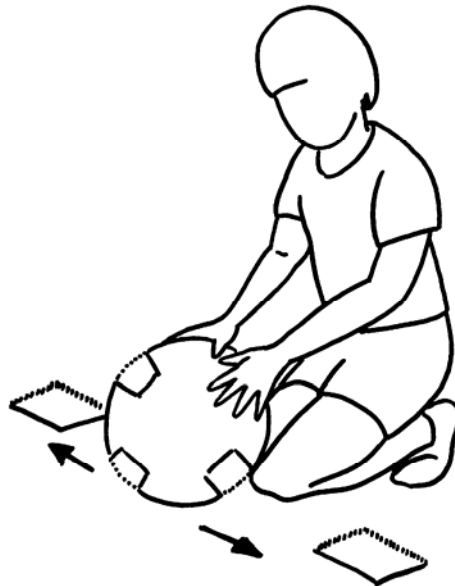
#### Intégration bilatérale

#### Activités bilatérales symétriques sans rotation (suite)

- 8) L'enfant pousse des objets avec un rouleau à pâtisserie sur la surface d'une table. Vous pouvez surélever la table, ce qui favorise le dégagement des membres supérieurs.



- 9) L'enfant, assis à une table, étend de la pâte à modeler avec un rouleau à pâtisserie.
- 10) Une bande velcro (surface à crochets) est collée sur un ballon. L'enfant fait rouler à deux mains son ballon pour aller chercher des morceaux de tissus (ex. : feutrine, tricot d'acrylique, etc.) ou des bouts de laine placés au sol.



- 11) Encouragez votre enfant à vous aider lorsque vous arrosez les plantes. Assurez-vous que le contenant (arrosoir) soit assez gros pour qu'il ait à le tenir des deux mains.

## DÉVELOPPEMENT

---

### ASPECT PERCEPTIVO-COGNITIF

#### Intégration bilatérale

#### Activités bilatérales symétriques sans rotation (suite)

- 12) Faites un trajet (ligne au sol) que l'enfant doit suivre en poussant un objet avec ses mains (ex. : un pneu, un camion, un chariot, un ballon). Reproduisez la même situation à l'extérieur, sur le trottoir, dans la cour ou dans le sable.



- 13) L'enfant se place au centre d'une pile de 3 ou 4 cerceaux et, en s'accroupissant au sol, il en prend un à la fois, le soulève le long du corps pour ensuite le déposer par-dessus une poupée, un toutou, une quille, un camion ou autre. Notez que les cerceaux peuvent être fabriqués à l'aide de carton.



- 14) L'enfant attrape un ballon avec ses deux mains et le lance de la même façon. Veillez à ce qu'il garde les pieds bien au sol. L'enfant doit attraper et lancer dans la ligne médiane du corps.

Variante : Varier la taille du ballon.

# DÉVELOPPEMENT

---

## ASPECT PERCEPTIVO-COGNITIF

### Intégration bilatérale

#### Activités bilatérales symétriques sans rotation (suite)

- 15) L'enfant se tient debout, étend les bras horizontalement de chaque côté du corps et fait des cercles (des petits et des grands) des deux bras simultanément. Faites-lui changer la position des deux bras (vers l'avant, vers le haut) tout en continuant de faire des cercles.



- 16) L'enfant dribble un ballon des deux mains.
- 17) L'enfant lance une balle au mur puis frappe des mains derrière le dos.
- 18) Collez au sol un ruban de couleur et demandez à l'enfant de sauter de l'autre côté à pieds joints. Au début, l'enfant est tenu par la main. Graduellement, diminuez votre aide.
- 19) Formez sur le plancher un cercle d'environ 8 pieds de circonférence avec une ficelle. L'enfant saute à pieds joints à l'intérieur et à l'extérieur du cercle.
- Variante : Utilisez un cerceau pour remplacer la corde.
- 20) Fixez avec du ruban gommé cinq feuilles d'un pied carré sur le plancher, à une distance d'un pied entre chaque. L'enfant saute sur chacune des feuilles.
- 21) Faites sauter l'enfant à pieds joints par-dessus un bâton ou une corde tendue au-dessus du sol. Variez la hauteur selon les capacités de l'enfant.

## DÉVELOPPEMENT

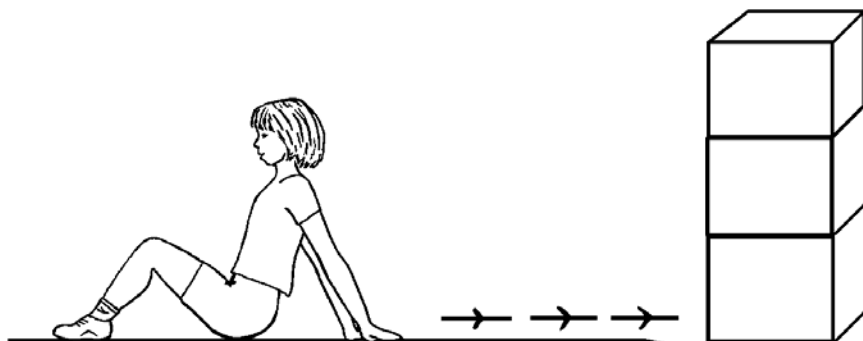
---

### ASPECT PERCEPTIVO-COGNITIF

#### Intégration bilatérale

#### Activités bilatérales symétriques sans rotation (suite)

22) L'enfant s'assied au sol en s'appuyant sur les mains et sur les pieds. Il soulève les fesses et se déplace vers l'arrière en bougeant les mains et les pieds pour faire tomber une colonne de cubes de polystyrène ou un gros toutou.

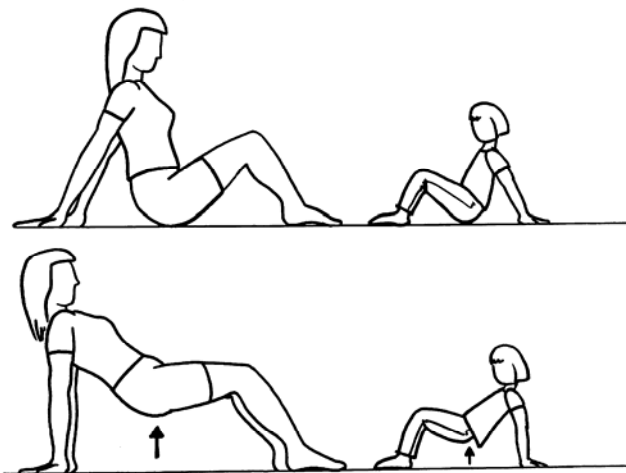


23) L'enfant roule au sol d'un côté à l'autre de la pièce en ramassant des objets et en vous les lançant à mesure.

24) Faites rouler, culbuter l'enfant ou encore permettez-lui de sauter sur un trampoline.

25) Vous êtes assis au sol avec l'enfant, face à face. Vos mains sont appuyées au sol vers l'arrière et vos pieds sont bien à plat au sol. Vous soulevez votre bassin, comme le montre l'illustration. L'enfant vous imite.

*Variantes : Vous pouvez vous balancer d'avant en arrière. Vous pouvez également dégager un pied et le mettre pied à pied avec celui de votre enfant ou encore vous pouvez jouer au soccer dans cette position.*



# DÉVELOPPEMENT

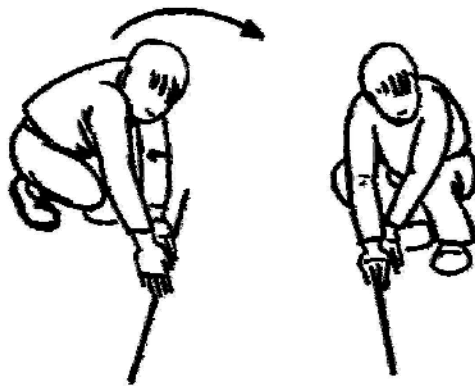
---

## ASPECT PERCEPTIVO-COGNITIF

### Intégration bilatérale

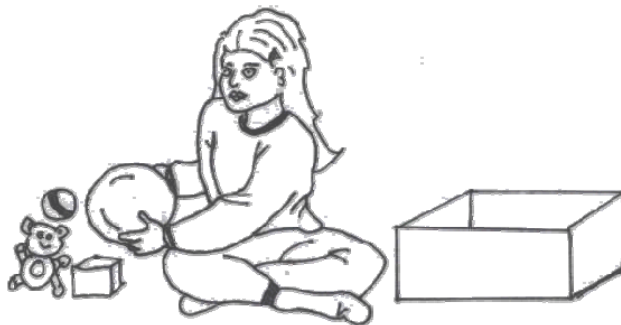
#### Activités bilatérales symétriques sans rotation (suite)

- 26) Demandez à l'enfant de sauter de façon alternée : pieds rapprochés, pieds écartés. Une fois l'exercice bien maîtrisé, y inclure le mouvement des bras : bras horizontaux, bras au-dessus de la tête.
- 27) L'enfant a les mains appuyées sur une corde au sol. Faites-le sauter d'un côté à l'autre, tout en gardant les mains sur la corde.



#### Activités bilatérales symétriques avec rotation

- 1) Avec ses deux mains, l'enfant assis au sol prend des jouets d'un côté pour les ramener dans un contenant de l'autre côté.



- 2) Au moment du bain, demandez à l'enfant de prendre des objets que vous aurez placés dans l'eau et de les déposer sur le bord du bain avec ses deux mains.
- 3) Lancez le ballon à l'enfant dans différentes directions et hauteurs. Surveillez sa façon d'attraper et de lancer : s'il suit bien le ballon, s'il s'adapte aux différentes difficultés.

# DÉVELOPPEMENT

---

## ASPECT PERCEPTIVO-COGNITIF

### Intégration bilatérale

#### Activités bilatérales asymétriques sans rotation

- 1) Encouragez l'enfant à changer le jouet de main. Mettez-lui un cube dans chaque main puis proposez-lui un troisième cube.
- 2) L'enfant joue du tambour sur une boîte de carton avec alternance des deux mains.
- 3) Faites ouvrir des boîtes contenant des friandises (comme des raisins). Commencez par faire ouvrir des boîtes à chaussures puis diminuez graduellement la grosseur de la boîte. Notez qu'une main doit tenir la boîte et l'autre le couvercle.



- 4) Lorsque votre enfant est dans son bain, faites-lui transvider de l'eau d'un contenant à l'autre. Il devra tenir un petit contenant dans chaque main.
- 5) L'enfant est assis en tenant un bâton des deux mains. Il doit frapper un ballon que vous aurez préalablement suspendu dans les airs à sa hauteur de frappe.





# DÉVELOPPEMENT

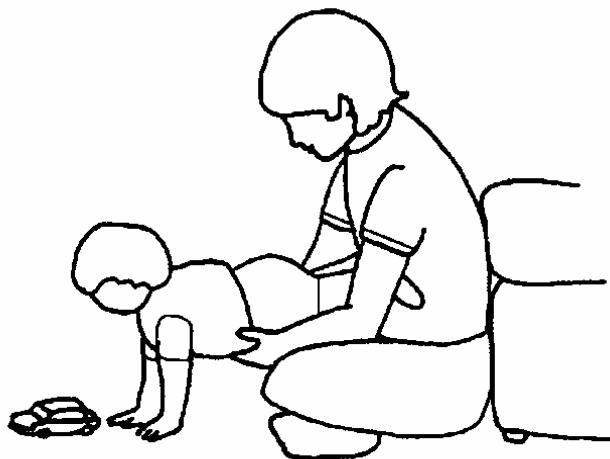
---

## ASPECT PERCEPTIVO-COGNITIF

### Intégration bilatérale

#### Activités bilatérales asymétriques sans rotation (suite)

- 6) Selon les capacités de votre enfant, faites-lui faire la brouette en le soulevant par le bassin, les genoux ou les pieds.



- 7) L'enfant tourne un bout de laine autour d'un rouleau de carton ou roule la laine pour en faire une pelote.
- 8) L'enfant lance un mouchoir de papier dans les airs et frappe dans ses mains pendant qu'il descend. Avant que le mouchoir retombe au sol, l'enfant doit le rattraper.
- 9) L'enfant tourne ses vêtements à l'endroit.
- 10) L'enfant dribble un ballon en alternant d'une main à l'autre.
- 11) L'enfant marche dans la pièce rapidement quand la musique est forte et lentement quand la musique est faible.

Variante : L'enfant marche en faisant de grands pas et de petits pas au rythme de la musique.

- 12) L'enfant marche bien droit en tenant un toutou sur sa tête.
- 13) Sur le plancher, disposez quelques feuilles d'environ un pied carré, distancées d'un pied entre chaque. L'enfant doit passer entre ces feuilles sans les toucher.
- 14) Sur le plancher, tracez deux lignes d'environ 10 pieds à une distance de 8 pouces. L'enfant doit marcher entre ces lignes sans les toucher. Reprendre à reculons.

# DÉVELOPPEMENT

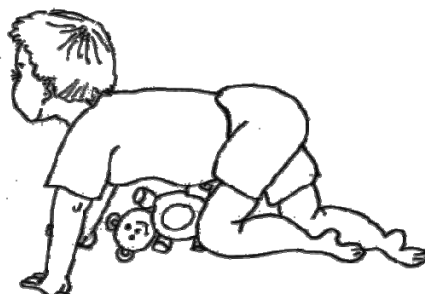
---

## ASPECT PERCEPTIVO-COGNITIF

### Intégration bilatérale

#### Activités bilatérales asymétriques sans rotation (suite)

- 15) Demandez à l'enfant de marcher à quatre pattes ou sur les genoux, le dos bien droit. Demandez-lui par exemple de pousser un toutou avec ses genoux.



- 16) L'enfant se tient sur une jambe le plus longtemps possible et reprend avec l'autre jambe. Pour stimuler l'enfant, vous pouvez chronométrer et l'encourager à battre ses records.
- 17) L'enfant marche en poussant d'un pied une boîte à chaussures alourdie et il revient en poussant la boîte de l'autre pied.
- 18) Remplissez de riz un petit sac de plastique; l'enfant place ce sac sur son pied et essaie de le soulever. Reprendre l'activité avec l'autre pied.
- 19) L'enfant marche en faisant glisser ses pieds sur le plancher. Lorsque vous frappez des mains, il marche en levant le genou très haut (comme un soldat).
- 20) L'enfant marche sur un parcours où il faut enjamber certains obstacles, par exemple une boîte à chaussures, un toutou, etc.
- Variante : Ce parcours peut être fait en marchant de côté.
- 21) L'enfant donne des coups de pied sur un ballon suspendu en alternant d'une jambe à l'autre.
- 22) Jouez au soccer avec l'enfant; faites-lui frapper un ballon d'un pied puis de l'autre.
- 23) Faites sauter l'enfant sur un pied en lui tenant les mains; l'enfant reprend en sautant sur l'autre pied.
- 24) Disposez différents obstacles dans la pièce, par exemple des chaises; l'enfant doit courir sans y toucher.
- 25) L'enfant marche le long d'une corde tendue au sol où il doit croiser les pieds.

Variante : Tracer un circuit avec un ruban collé au sol.

# DÉVELOPPEMENT

---

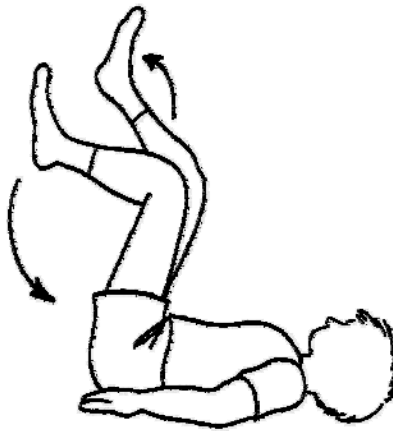
## ASPECT PERCEPTIVO-COGNITIF

### Intégration bilatérale

#### Activités bilatérales asymétriques sans rotation (suite)

26) L'enfant, couché sur le dos, fait de la bicyclette avec les jambes.

Variante : Couchez-vous sur le plancher face à votre enfant, joignez vos pieds puis pédalez ensemble.



27) À l'aide d'une craie, dessinez un jeu de marelle sur le trottoir. L'enfant saute sur un pied ou sur deux pieds selon le nombre de carrés dessinés.

28) L'enfant marche autour de la table sur la pointe des pieds et revient dans l'autre sens en marchant sur les talons.

29) L'enfant est couché sur le ventre. Il doit pivoter sur lui-même pour atteindre des jouets que vous lui présentez d'un côté ou de l'autre.

30) L'enfant passe sous la table en rampant sur le ventre et revient en rampant sur le dos.

31) À quatre pattes, l'enfant pousse un ballon ou un camion léger avec sa tête, puis il doit courir dans la même position pour le rattraper.

32) L'enfant se cache en boule sous une couverture et à votre signal, il doit sortir le plus vite possible.

33) L'enfant marche à quatre pattes en portant un objet sur le dos.

34) L'enfant marche à trois pattes en tenant une cuillère dans une main. Reprendre l'exercice en tenant la cuillère dans l'autre main.

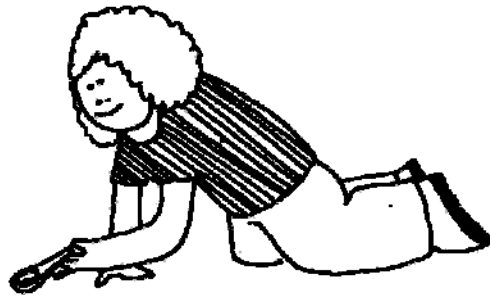
# DÉVELOPPEMENT

## ASPECT PERCEPTIVO-COGNITIF

### Intégration bilatérale

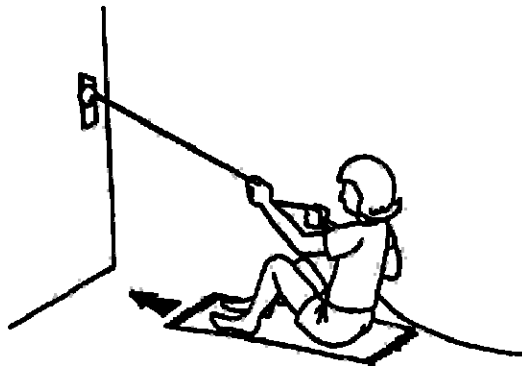
#### Activités bilatérales asymétriques sans rotation (suite)

Variante : On peut demander à l'enfant de transporter de petits objets dans sa cuillère pour aller les déposer dans un contenant.

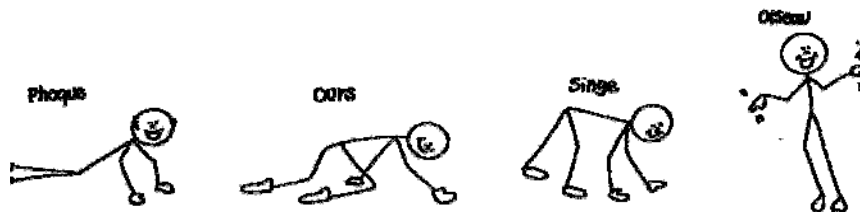


35) L'enfant lance un mouchoir de papier dans les airs et s'assied au sol avant que le mouchoir touche le plancher.

36) Attachez une corde à une poignée de porte. L'enfant s'assied au sol et se tire avec la corde. Il peut s'asseoir sur une couverture ou s'aider avec les membres inférieurs.



37) L'enfant se rend dans sa chambre et revient en marchant comme certains animaux (voir les figures).



# DÉVELOPPEMENT

---

## ASPECT PERCEPTIVO-COGNITIF

### Intégration bilatérale

#### Activités bilatérales asymétriques sans rotation (suite)

38) L'enfant frappe dans ses mains et doit sauter en même temps.

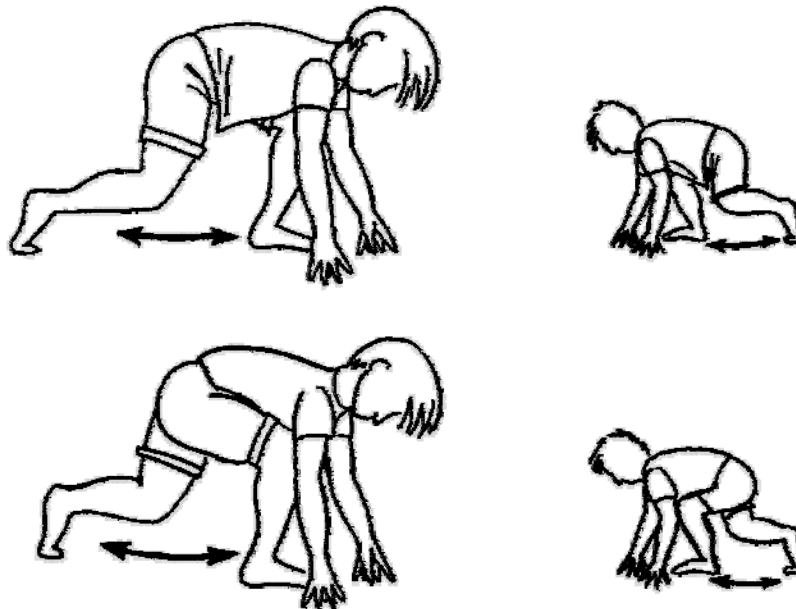
39) L'enfant saute sur place en alternant les pieds et tente de se toucher les talons avec les mains.

40) L'enfant est à quatre pattes; il replie une jambe sous le ventre puis l'étend vers le haut.

Variante : L'enfant peut faire cette activité au rythme de la musique.



41) Placez-vous avec l'enfant en position de départ d'une course à pied (voir les figures). Vous sautez en alternant les jambes.



# DÉVELOPPEMENT

---

## ASPECT PERCEPTIVO-COGNITIF

### *Intégration bilatérale*

#### *Activités bilatérales asymétriques avec rotation*

- 1) *L'enfant rassemble de la monnaie placée au sol à l'aide d'un balai qu'il tient à deux mains.*
- 2) *L'enfant tient un bâton de baseball (de plastique ou de polystyrène) et frappe des « ballounes ».*
- 3) *En position debout, l'enfant dépose une pièce de monnaie devant son pied droit avec sa main gauche, puis devant son pied gauche avec sa main droite. Reprendre les deux exercices en plaçant la pièce derrière son pied.*
- 4) *L'enfant marche à quatre pattes entre deux séries d'objets. D'un côté, on peut mettre des cartons de couleurs variées et de l'autre, des objets différents, comme des épingles à linge, des cuillères, des boutons, etc. Demandez-lui d'aller mettre une cuillère sur le carton bleu, une épingle à linge sur le carton rouge.*
- 5) *Installez des chaises en zigzag et faites-lui contourner les chaises avec un bâton de hockey et une poche de sable.*
- 6) *L'enfant saute et va toucher son genou gauche avec le coude droit, puis il change pour le coude gauche au genou droit.*
- 7) *L'enfant doit déposer des objets assez lourds (suffisamment pour le faire travailler fort, mais pas trop pour le décourager) dans des contenants éloignés de son corps pour l'obliger à étendre les bras. L'ouverture des contenants peut être d'une grandeur limitée, ce qui exige un meilleur contrôle moteur. Ces contenants peuvent être disposés de chaque côté de l'enfant de façon à lui faire tourner le tronc alors que le bassin reste fixe.*

# DÉVELOPPEMENT

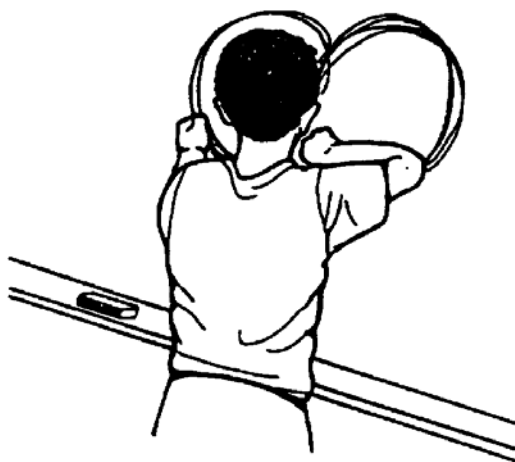
---

## ASPECT PERCEPTIVO-COGNITIF

### **Mouvements réciproques et alternatifs des membres supérieurs**

- 1) *L'enfant utilise un instrument où il doit recourir aux deux mains et faire des mouvements alternatifs dans une variété de rythmes (ex. : maracas, cymbales, boîtes de conserve avec pois, xylophones). Commencez par une séquence courte et augmentez progressivement.*
  
- 2) *L'enfant fait une série de gestes avec les mains :*
  - ✓ *Mains sur les cuisses;*
  - ✓ *Frapper des mains;*
  - ✓ *Une main sur la tête, une main sur la cuisse, etc.*

*Les mouvements peuvent être réciproques ou alternatifs. Débutez par une courte séquence et augmentez progressivement.*
  
- 3) *Jeux de balle et ballon : encouragez des jeux qui requièrent des mouvements alternatifs. Les mouvements des mains sont souples et coordonnés, par exemple :*
  - ✓ *Faire bondir un ballon une fois de la main droite, une fois de la main gauche;*
  - ✓ *Lancer le ballon au mur, le lancer par terre.*
  
- 4) *Debout devant un tableau, l'enfant fait des cercles dans le sens des aiguilles d'une montre (ou dans le sens inverse) en tenant une craie dans chaque main, et ce, dans un mouvement souple et coordonné.*



# DÉVELOPPEMENT

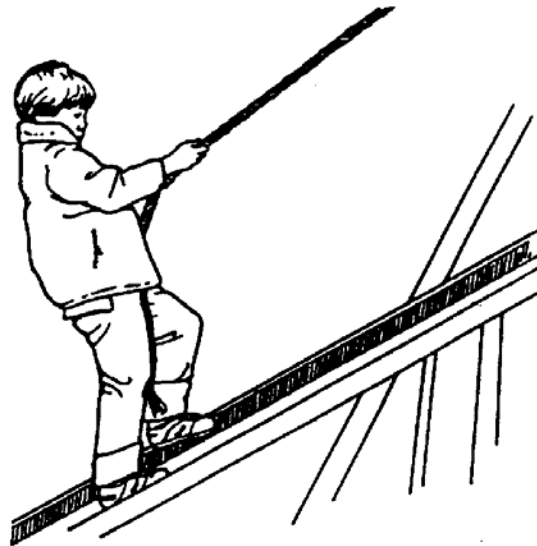
---

## ASPECT PERCEPTIVO-COGNITIF

### *Mouvements réciproques et alternatifs des membres supérieurs*

- 5) Attachez une corde à une poignée de porte. L'enfant s'assied au sol, sur une couverture, et se tire avec la corde en s'aidant de ses membres inférieurs.

*Variante : L'enfant se tire à l'aide d'une corde pour grimper sur un plan incliné.*





# DÉVELOPPEMENT

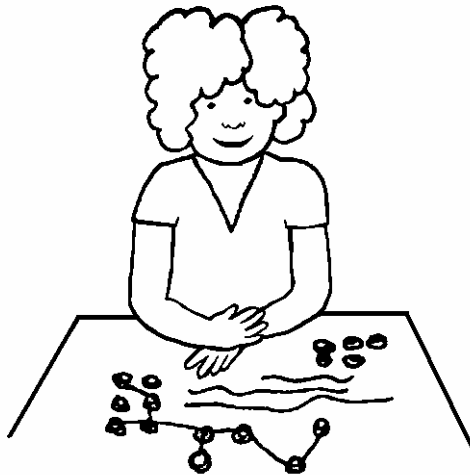
---

## ASPECT PERCEPTIVO-COGNITIF

### Praxies

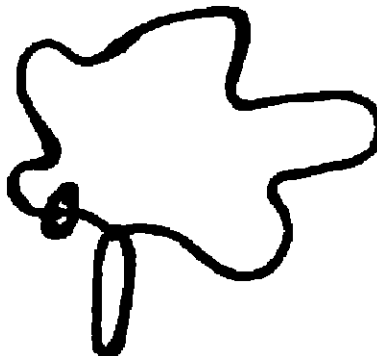
#### Motrices

- 1) Placez des boutons à différents endroits sur la table et demandez à l'enfant de les relier avec de la laine.



- 2) L'enfant est assis à la table, un jouet placé hors de sa portée. Posez également sur la table, à proximité de sa main, un bâton assez long pour pouvoir atteindre l'objet. Dites-lui d'aller chercher le jouet. Si l'enfant ne réussit pas, montrez-lui comment atteindre le jouet avec le bâton.
- 3) Prenez un cintre en métal et refermez le crochet pour en faire une poignée que vous recouvrirez de ruban adhésif. Découpez un cercle dans un carton puis découpez un trait dans le cercle pour pouvoir l'enfiler sur la tige du cintre. Demandez à l'enfant de bouger le cintre afin que le cercle se déplace d'un bout à l'autre.

Variante : Vous pouvez modeler le cintre d'une autre façon pour lui donner une forme différente.



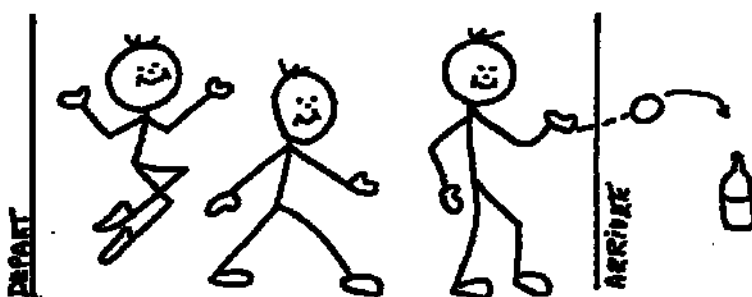
# DÉVELOPPEMENT

## ASPECT PERCEPTIVO-COGNITIF

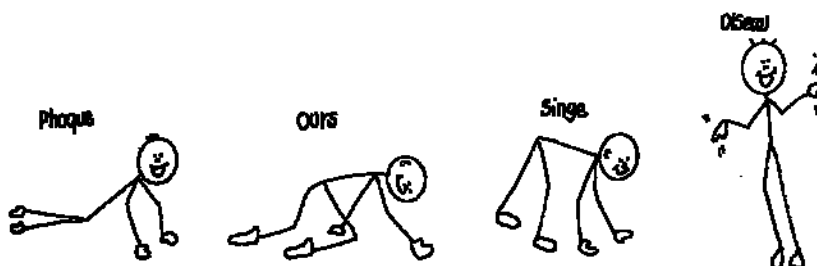
### Praxies

#### Motrices (suite)

- 4) Entre deux lignes tracées au sol et espacées d'une dizaine de pieds, l'enfant se déplace selon vos directives (sautant sur un pied, à pas de souris, à pas de géant, en croisant les jambes, etc.) pour prendre finalement le sac de sable et le lancer dans la bouteille de plastique.



- 5) L'enfant se rend dans sa chambre et revient en marchant comme certains animaux (voir les figures).



- 6) L'enfant joue avec une « balloune ». Il doit l'empêcher de toucher le sol.

Variante : L'enfant joue avec d'autres personnes (faire le jeu en équipe avec deux ou trois joueurs). Il utilise les deux mains pour lancer la « balloune » puis la main gauche, la tête, le coude droit, etc. selon la consigne donnée.

- 7) Jeu de badminton : l'enfant doit lancer le volant dans les airs et le rattraper avec sa raquette en portant le plus grand nombre de coups possible. Il doit aussi anticiper et faire des changements de position appropriés face à la cible.

Variante : Ce jeu peut se faire avec une raquette de badminton, une balle et une raquette de ping-pong.

## DÉVELOPPEMENT

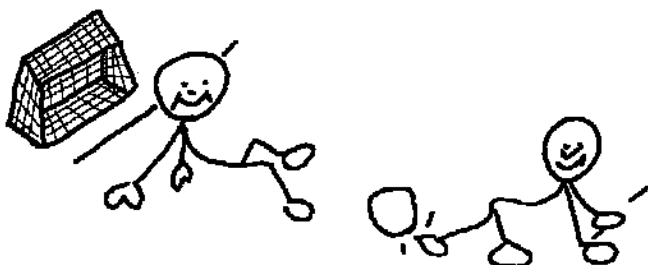
---

### ASPECT PERCEPTIVO-COGNITIF

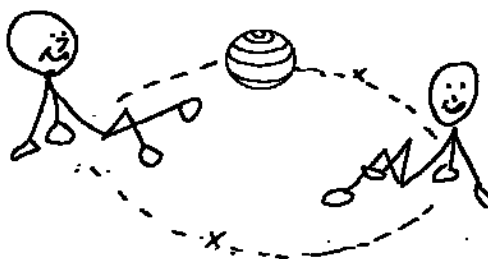
#### Praxies

#### Motrices (suite)

- 8) *Jeu de soccer : avec deux buts, les participants doivent réussir à lancer le ballon avec le pied vers les buts. Vérifier si l'enfant est capable d'avancer, de reculer, de marcher de côté, de garder cette position pour une durée assez longue.*



*Variante : Volley-ball avec les pieds. Utilisez un ballon de plage.*



- 9) *Faites-le sauter par-dessus une corde au sol que deux personnes agitent pour faire comme un serpent.*
- 10) *L'enfant attrape une balle avec un contenant qu'il tient dans une main. Vous pouvez utiliser un contenant d'eau de Javel dont vous aurez découpé l'orifice.*

*Variante : On peut utiliser un sac de sable ou une balle de ping-pong. Vous pouvez aussi fixer la balle au contenant avec une ficelle; l'enfant essaie de l'attraper.*



# DÉVELOPPEMENT

---

## ASPECT PERCEPTIVO-COGNITIF

### Praxies

#### Habillage

- 1) Apprenez à l'enfant à déshabiller des poupées et des toutous. Plus tard, apprenez-lui à les habiller.
  - 2) L'enfant nomme dans l'ordre les vêtements qu'il doit mettre lorsqu'il s'habille.
  - 3) Faites-lui jouer à se déguiser avec de grands vêtements. Il doit enfiler les vêtements selon un ordre établi par vous.
  - 4) Jeu de mimes : l'enfant doit accomplir une série de gestes pour que vous deviniez une action quotidienne.
- 

#### Attention-concentration

- 1) Faites écouter à l'enfant le tic-tac de la montre, l'eau qui coule, le moteur de l'auto, de l'avion, du gros camion, de la moto, la voiture de police, la porte qui se ferme. Écoutez aussi le bruit qui se produit lorsque l'on frappe sur la table, froisse du papier, frappe des mains, frappe à la porte, etc.
- 2) Dans le calme, l'enfant se couche la tête sur la table et écoute les bruits à l'intérieur et à l'extérieur de la maison. Il doit ensuite identifier les bruits qu'il a entendus.
- 3) Faites écouter à votre enfant des disques d'histoires pour jeunes; il doit tourner la page du livre qui l'accompagne quand la clochette sonne.
- 4) Faites différents bruits et demandez à l'enfant (qui a les yeux bandés) de les identifier : frapper des mains, fermer une porte, ouvrir le robinet, frapper sur la table, froisser du papier, etc. On peut reprendre ce jeu avec des cris d'animaux.
- 5) Recouvrez les yeux de l'enfant et éloignez-vous de lui. Dites-lui quelques mots afin qu'il puisse vous repérer et vous rejoindre dans la pièce.
- 6) Placez des objets près de l'enfant qui est assis au sol, avec les yeux recouverts d'un bandeau. Asseyez-vous à cinq pieds de lui et allez chercher un des objets placés près de lui. Si l'enfant vous entend, il doit essayer d'attraper l'objet.
- 7) Jeu du ballon musical : dans une ronde, l'enfant doit passer le ballon à son voisin avec ses deux mains jusqu'à l'interruption de la musique (comme la chaise musicale). Celui qui reste avec le ballon dans les mains est éliminé.

# DÉVELOPPEMENT

---

## ASPECT PERCEPTIVO-COGNITIF

### Attention-concentration

8) *Au son de la musique, l'enfant marche à quatre pattes. Lorsque la musique arrête, il s'immobilise et fait la statue. Répétez plusieurs fois les arrêts et départs.*

*Variante : L'enfant marche sur les genoux, roule du dos au ventre ou se déplace sur les fesses à reculons.*

9) *Demandez à l'enfant de trouver dans ses livres de contes des animaux à deux pattes, à quatre pattes, des fleurs, des fruits, etc.*

10) *Émettez différents sons à travers un rouleau de papier hygiénique. L'enfant doit reproduire les mêmes sons.*

11) *Lorsque vous montrez un objet à l'enfant, il frappe un coup dans ses mains; lorsque vous montrez deux objets, il frappe deux coups, etc.*

12) *Prononcez lentement des mots plus ou moins longs et demandez à l'enfant de tracer une ligne sur sa feuille durant toute la durée du mot.*

13) *Faites écouter à l'enfant des sons longs et courts : lorsqu'on frappe un couvercle de chaudron, le son est long; lorsqu'on frappe sur la table, le son est court. Bandez-lui les yeux et demandez-lui si le son entendu est long ou court.*

14) *Faites des sons longs et courts. L'enfant doit placer une paille sur la table lorsque le son est long et un cure-dent lorsqu'il est court.*

15) *Lorsque vous montrez une cuillère à l'enfant, il frappe fort dans ses mains; lorsque vous montrez une fourchette, il frappe doucement.*

16) *Frappez vos mains sur la table; si vous frappez fort, l'enfant doit placer une grosse cuillère sur la table, si vous frappez doucement, il place une petite cuillère.*

17) *Frappez dans vos mains ou frappez des couvercles ensemble et demandez à l'enfant de marcher. Il doit s'immobiliser dès que vous cessez de frapper.*

*Variante : L'enfant doit aller s'asseoir lorsque vous cessez de frapper.*

18) *Lorsque vous frappez sur la table avec une cuillère de bois, l'enfant doit marcher; lorsque vous frappez sur une casserole, il doit courir.*

*Variante : Au lieu de faire marcher et courir l'enfant, demandez-lui d'avancer puis de reculer lorsque vous frappez sur une casserole.*

# DÉVELOPPEMENT

---

## ASPECT PERCEPTIVO-COGNITIF

### Attention-concentration

19) *Frappez des mains et demandez à l'enfant de marcher en suivant le rythme :*

- ✓ *Comme un soldat de bois;*
- ✓ *Comme une danseuse de ballet (sur la pointe des pieds);*
- ✓ *Comme un petit canard.*

20) *L'enfant marche lourdement comme un gros ours quand vous frappez sur vos genoux; si vous frappez sur la table, il marche sur la pointe des pieds comme une grande girafe.*

*Variante : Lorsque vous frappez vos mains ensemble, l'enfant marche à quatre pattes comme le chat et lorsque vous cessez de frapper, il saute comme un lapin.*

21) *L'enfant suit les séquences de bruits, par exemple :*

- ✓ *Un coup de tambour = aller à la fenêtre;*
- ✓ *Deux coups de tambour = s'asseoir à la table.*

22) *Mettez des pièces de monnaie dans un pot. Demandez à l'enfant de marcher lentement ou rapidement selon le rythme que vous créez en brassant le plat.*

23) *L'enfant chante et marque le rythme de sa chanson en frappant sur la table avec un petit bâton de bois.*

*Variante : Lui fabriquer un petit tambour avec un contenant de plastique.*

24) *Frappez dans vos mains et demandez à l'enfant d'imprimer un dessin avec un tampon sur une feuille en suivant le rythme. Frappez de plus en plus vite.*

# DÉVELOPPEMENT

## ASPECT PERCEPTIVO-COGNITIF

### Mémoire visuelle

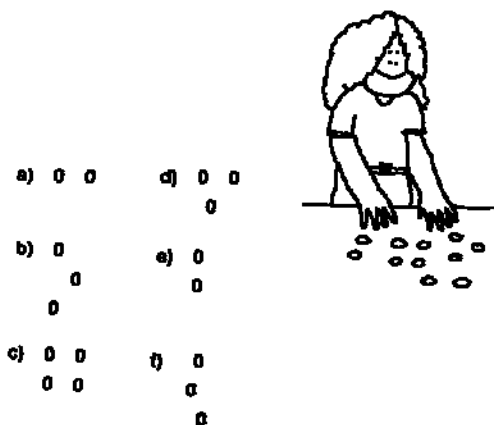
- 1) Montrez à l'enfant deux objets; cachez-en un et demandez-lui de nommer celui qui a disparu. Reprenez l'exercice en augmentant toujours le nombre d'objets.
- 2) Présentez à l'enfant quelques objets familiers (ex. : fourchette, crayon, clé, brosse à dents, etc.). Recouvrez-les ensuite d'un linge et demandez-lui de vous nommer tous ceux dont il se souvient.
- 3) Faites un dessin simple ou une forme sur une feuille. Montrez le dessin quelques secondes à l'enfant et retirez-le de sa vue. Demandez-lui de reproduire le même dessin sur une autre feuille.
- 4) Faites un certain trajet dans la maison. Après vous avoir observé, l'enfant doit refaire le même trajet.
- 5) Découpez trois images dans une revue et disposez-les sur la table. Demandez à l'enfant de bien observer. Après les avoir retirées, demandez-lui de les replacer dans le même ordre.

Variante : Utilisez trois cartes d'un jeu de cartes.

- 6) Donnez cinq boutons de couleurs différentes à l'enfant et prenez-en cinq pour vous qui soient identiques aux siens. Dites alors à l'enfant de bien regarder les deux boutons que vous placerez devant lui. Par la suite, cachez ces deux boutons. L'enfant devra trouver parmi les siens ceux qui sont pareils et les placer de la même façon.
- 7) Prenez quatre ou cinq verres. Mettez une quantité différente d'eau dans chacun. Frappez sur les verres avec une fourchette et une cuillère. Faites remarquer à l'enfant que le son est différent sur chaque verre.

L'activité consiste à faire une séquence de deux ou trois sons que l'enfant doit reproduire dans le même ordre.

- 8) Faites des dessins simples avec des cure-dents ou des boutons. Retirez-les et demandez à l'enfant de refaire les mêmes dessins.



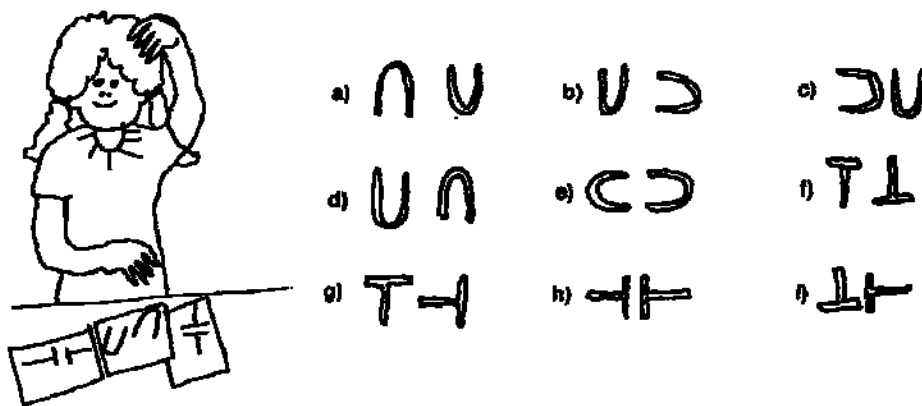
## DÉVELOPPEMENT

### ASPECT PERCEPTIVO-COGNITIF

#### Mémoire visuelle

- 9) Dessinez deux lettres semblables dans des positions différentes. Montrez-les quelques secondes à l'enfant puis cachez votre feuille. Demandez à l'enfant de reproduire les mêmes lettres.

Variante : Découpez quatre lettres semblables dans une revue. Refaites la même activité en plaçant deux lettres dans différentes positions plutôt que de les dessiner.



- 10) Montrez à l'enfant trois boîtes de conserve avec leurs étiquettes. Lorsqu'elles sont cachées, demandez à l'enfant de vous dire ce qu'il y avait sur les étiquettes.

Variante : Utilisez trois boîtes de conserve de différentes grosseurs et demandez à l'enfant d'identifier ce qu'il y avait sur l'étiquette de la grosse, de la moyenne et de la petite.

- 11) Montrez cinq images à l'enfant. Lorsqu'il les a bien observées, tournez-les à l'envers et demandez-lui où se trouve par exemple le soleil, le gâteau, etc.
- 12) L'enfant regarde son livre de contes et il nomme les animaux qu'il a vus après avoir refermé le livre.
- 13) Montrez à l'enfant environ quatre objets ou quatre images et demandez-lui de vous nommer, après une période de 10 minutes (ou plus), ce que vous lui avez montré.
- 14) Demandez à l'enfant ce qu'il a mangé au déjeuner, au dîner, au souper.
- 15) En fin de journée, demandez à l'enfant quels vêtements il a portés hier et aujourd'hui.
- 16) Utilisez un jeu de mémoire (paires d'images). Placez face contre table quelques paires d'images et demandez à l'enfant de tourner deux cartes à la fois afin de trouver deux images semblables. Si elles sont différentes, il devra les retourner face contre table et essayer de se souvenir de leur emplacement. Jouez à tour de rôle avec l'enfant.



# DÉVELOPPEMENT

---

## ASPECT PERCEPTIVO-COGNITIF

### Orientation dans le temps

- 1) Montrez à l'enfant des images représentant les quatre saisons. Expliquez-lui les phénomènes caractéristiques de chacune des saisons et l'ordre d'évolution. Demandez-lui quelle saison vient avant l'été, après l'automne, etc.
- 2) Faites distinguer à l'enfant la différence entre les saisons. Utilisez des images qui représentent les événements, les sports ou les vêtements propres à chaque saison.
- 3) Associez la saison représentée à des expériences vécues par l'enfant, par exemple : montrez à l'enfant une scène d'hiver, parlez-lui des différents aspects de l'hiver tels que jouer dans la neige, porter des bottes et des mitaines, décorer l'arbre de Noël.
- 4) Il est important que l'enfant participe aux activités propres à chaque saison. Ainsi, il pourra se servir de ces événements familiers pour différencier les saisons, par exemple :
  - ✓ Hiver = jouer dans la neige, aider à préparer Noël.
  - ✓ Automne = jouer dans les feuilles mortes, ramasser les feuilles, préparer l'Halloween.
  - ✓ Printemps = regarder les plantes qui fleurissent, les feuilles qui poussent, aider à préparer le jardin.
  - ✓ Été = se baigner, jouer dans le sable à la plage, porter des vêtements légers et des sandales.
- 5) Chaque jour, l'enfant indique la température sur le calendrier : il dessine le soleil pour le beau temps, des gouttes de pluie lorsqu'il pleut, des nuages lorsque c'est nuageux, des flocons lorsqu'il neige.
- 6) L'enfant raconte sa journée en commençant par les activités de l'avant-midi et ainsi de suite.
- 7) Sur une feuille de calendrier, inscrivez pour chacun des jours l'émission préférée de l'enfant. Vous pourrez vous référer à cette feuille pour faire acquiescer à l'enfant les notions de « hier », « aujourd'hui » et « demain » en lui demandant l'émission qu'il a regardée hier, puis aujourd'hui et celle qu'il regardera demain.
- 8) Demandez à l'enfant l'émission de télévision qu'il écoute le matin, l'après-midi et le soir.
- 9) Profitez des promenades pour faire raconter par l'enfant la suite logique des événements.
- 10) Faites distinguer à l'enfant la différence entre le jour et la nuit et les diverses activités qui s'y passent respectivement :
  - ✓ Le jour : montrez-lui le ciel et la lumière;
  - ✓ Le soir : montrez-lui la lune et les étoiles;
  - ✓ Le jour : papa travaille; le déjeuner;
  - ✓ Le soir : le souper; le coucher.
- 11) Montrez à l'enfant des images de céréales, de soupe, de viande, de gâteau et demandez-lui de les placer en ordre logique, c'est-à-dire ce qu'il doit manger en premier, en deuxième, en troisième, etc.

## DÉVELOPPEMENT

---

### ASPECT PERCEPTIVO-COGNITIF

#### **Jeux fonctionnels – jeux d'association**

- 1) *Utilisez toutes sortes d'objets ou de représentations symboliques d'objets communs de la vie de tous les jours (ex. : brosse à cheveux, téléphone, lunettes fumées, assiette et ustensiles, petites voitures, chapeaux, xylophone avec un bâton, etc.) et amusez-vous à reproduire et à acter l'action normalement faite avec cet objet.*
  
- 2) *L'enfant associe des objets différents en sous-groupes, par exemple : mettre les crayons ensemble et les fourchettes ensemble.*
  - ✓ *Débutez avec seulement deux types d'objets.*
  
  - ✓ *Ensuite, utilisez des objets d'un même type dont la couleur et la grosseur permettent de les différencier aisément.*
  
  - ✓ *On peut par la suite compliquer les choses en faisant des associations selon la grosseur puis selon la couleur d'un même type d'objet, et même augmenter le nombre de sous-groupes.*
  
- 3) *Initiez l'enfant à l'encastrement de formes géométriques simples.*