

Fiche-jeux 006

Photographies– Où est l'erreur?



Source : Brault et Bouthillier, catalogue 2015

1

À partir de 3 ans, avec le soutien du parent, l'enfant est invité à identifier et nommer les erreurs représentées sur les cartes. Le parent apporte son aide en l'interrogeant sur la description des photos.

«*Qu'est ce que le monsieur tient dans ses mains?*»

«*Oui une guitare! Bravo! Comment se prend une guitare habituellement?*»

Des comparaisons avec le quotidien facilite la compréhension du petit : «*Regarde, toi tu as deux souliers pareils. Les souliers de la petite fille sont différents. Ils sont de couleurs différentes!* »



JEU DE
RÈGLES

2

À partir de 3 ans. Les cartes sont étalées au sol. Le parent demande à l'enfant de trouver une carte représentant une action: « *Trouve la carte où l'enfant remplit un verre* ». Ce jeu aide à développer le vocabulaire des mots d'action (verbes). « *Trouve la carte où la maman est assise sur une petite chaise*. »



3

À partir de 4 ans. Les cartes sont étalées au sol. Le parent et l'enfant inventent une histoire drôle. À tour de rôle, ils choisissent une carte et la formule d'une façon humoristique. Par exemple: « *Toutes les grandes chaises avaient disparues, alors la maman a décidé de s'asseoir sur une petite chaise. Puis...* » « *Elle décide d'appeler sa sœur pour lui dire* ». Le parent guide l'enfant en lui demandant ce que la personne fait, les objets qu'elle voit, le genre de la personne, etc.



Et après...

- Le parent et l'enfant inventent leurs propres « *Où est l'erreur*. » À tour de rôle et avec l'utilisation d'objet de la maison, ils reproduisent une action qui n'est pas juste.

Pour certains enfants ce jeu peut être un peu plus difficile. Il requiert de bonnes habiletés langagières. Toutefois, il ne faut pas oublier que tous les enfants sont différents et acquièrent leurs habiletés à des moments différents.



Il est normal qu'un enfant ait un léger retard dans certains secteurs et en avance dans d'autres (SPC,2014).