

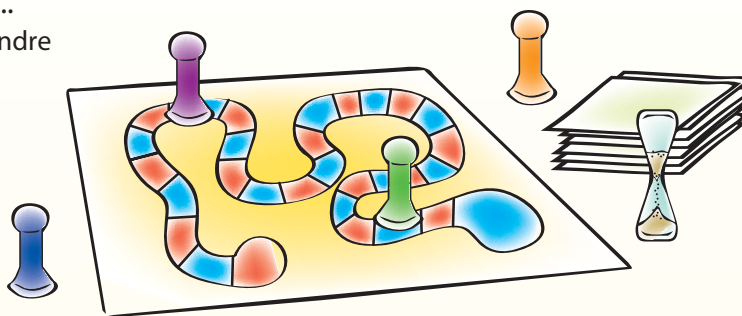
# S'amuser en jouant



**Saviez-vous que jouer à un jeu peut aider votre enfant à développer ses capacités langagières? Les jeux sont un très bon moyen d'avoir du plaisir avec votre enfant tout en stimulant son langage!**

Les jeux aident votre enfant à...

- poser des questions et à y répondre
- donner et suivre des consignes
- raconter des histoires
- attendre son tour et respecter des règles
- travailler sa mémoire
- apprendre de nouveaux mots
- décrire des choses
- S'AMUSER!



**Voici une liste de jeux amusants que vous pouvez trouver dans un magasin de jouets, des magasins d'occasions, des ventes de garage, sur Internet ou même chez grand-maman.**

- **À la découverte des sons**  
2 à 4 ans – Les Jouets Boom
- **Amos Daragon – le jeu**  
À partir de 9 ans – Gladius
- **Bingo avec Caillou**  
3 à 6 ans – Gladius
- **Carcassonne**  
À partir de 10 ans – Rio Grande
- **Cherche et trouve autour du monde**  
À partir de 5 ans – Gladius
- **Cro-magnon**  
À partir de 8 ans – Bioviva
- **Double sens**  
À partir de 10 ans – Jeux Alary
- **Drôles de sandwiches**  
À partir de 5 ans – Tactic
- **Évolution**  
7 à 12 ans – Gladius
- **Finis ton assiette**  
À partir de 6 ans – Cocktail Games
- **Gogo Dragon**  
À partir de 4 ans – Patrix
- **Imaginez**  
À partir de 5 ans – Éditions Boréal
- **Invente-moi une histoire**  
À partir de 4 ans – Gladius
- **Kilucru**  
À partir de 8 ans – Cranium
- **La Cité des fourmis**  
À partir de 6 ans – Haba
- **La danse des oeufs**  
À partir de 5 ans – Haba
- **Le premier au grenier**  
5 à 10 ans – Ravensberger
- **Les courses à faire**  
3 à 7 ans – Orchard
- **Logico – Caillou**  
3 à 5 ans – Gladius
- **McWiz Junior**  
À partir de 7 ans – McWiz Games
- **Mixo – La ferme de foin-foin**  
4 à 8 ans – Gladius
- **Les jeux Mont-à-mots (picto, mini, alpha, altitude)**  
3 à 5 ans; à partir de 10 ans – Productions du Lampiste
- **Pique Plume**  
À partir de 4 ans – Zoch Gigamic
- **Qui est-ce?**  
À partir de 6 ans – Milton Bradley
- **Tic Tac Boum**  
À partir de 12 ans – Piatnik
- **Trésor des dragons**  
À partir de 6 ans – Winning Moves
- **Vocabulon (des petits, junior et édition famille)**  
3-6 ans; 6-10 ans; à partir de 10 ans – Mégableu

**Vous voulez en savoir plus sur la parole et le langage?**

**Consultez la Liste des ressources des Communi-clés.**

# Par tous les moyens, au quotidien – JEUX SUR LE POUCE...

Les enfants apprennent à communiquer tous les jours et grâce à presque tout ce qu'ils font! Au cours d'une sortie, un excellent moyen de passer du temps avec votre enfant est de jouer à un JEU SUR LE POUCE... Voici quelques idées de jeux faciles pour développer les capacités langagières sans dépenser un sou! N'oubliez pas de jouer à ces jeux dans la langue que vous maîtrisez le mieux.

- **Je vois:** Devinez à tour de rôle ce que l'autre voit. Choisissez quelque chose que vous pouvez tous les deux voir, mais ne dites pas ce que c'est. Donnez des indices jusqu'à ce que votre enfant devine ce que vous décrivez. Par exemple, si vous voyez un couteau, vous pouvez dire «Je vois quelque chose de pointu.», «Je vois quelque chose de long.» ou «Je vois quelque chose que j'utilise quand je mange.»
- **Que suis-je?:** Donnez à tour de rôle des indices pour deviner ce à quoi l'autre pense. Vos descriptions doivent ressembler à une énigme! Par exemple, si vous décrivez un poisson rouge, vous pouvez dire «Je suis rouge, je nage et j'ai des nageoires. Que suis-je?»
- **Mots en chaîne:** Dites à tour de rôle des mots qui vont ensemble. Continuez aussi longtemps que possible sans briser la chaîne! Par exemple, commencez en disant «soleil». Votre enfant peut ensuite dire un mot qu'il associe avec «soleil», tel que «été». Vous devrez alors trouver un mot qui est associé à «été». Vous pourrez vous retrouver avec une très longue chaîne de mots comme «soleil», «été», «chaud», «plage», «sable», «château de sable», «pelle» et «seau». Continuez jusqu'à ce que vous n'ayez plus d'idées de mots.
- **Vingt questions:** Pensez à tour de rôle à une personne, un lieu ou un objet. Ne dites pas à quoi vous pensez. L'autre personne pose des questions pour deviner ce à quoi vous pensez. Vous pouvez uniquement répondre par «oui» ou par «non». Vous ne pouvez poser que 20 questions pour deviner l'objet..
- **Jean dit:** Donnez 1, 2 ou 3 consignes à votre enfant. Commencez la plupart des consignes en disant «Jean dit». Par exemple, dites «Jean dit touche ton oreille et saute.» Votre enfant ne doit suivre que les consignes qui commencent par «Jean dit». Si vous ne dites pas «Jean dit» au début de la consigne, il ne devrait pas faire ce que vous avez ordonné. Par exemple, si vous dites «Fais un tour et tape dans tes mains.», votre enfant devrait rester sans rien faire et dire «Tu n'as pas dit Jean dit!» Donnez les consignes à tour de rôle.
- **Substitutions de mot:** Dites 2 ou 3 phrases identiques en ne changeant qu'un seul mot. Demandez à votre enfant de vous dire le mot qui a été changé dans les phrases. Par exemple, vos trois phrases peuvent être «J'ai plié ta chemise et je l'ai rangée dans ton tiroir. J'ai plié ta camisole et je l'ai rangée dans ton tiroir. J'ai repassé ta chemise et je l'ai rangée dans ton tiroir.» Votre enfant devra dire que vous avez remplacé le mot «chemise» par «camisole» et «plié» par «repassé».
- **Numéro de téléphone:** Énumérez une liste de 3 à 5 chiffres. Dites chaque chiffre, tel que «3-6-9-4-5». Ne dites pas «trente-six mille neuf cent quarante-cinq». Demandez à votre enfant de répéter les chiffres dans le bon ordre. Quand cela devient trop facile pour lui, ajoutez un chiffre. Laissez votre enfant vous donner une liste de chiffres à répéter!
- **Chassez l'intrus:** Nommez 2 ou 3 choses qui appartiennent à une même catégorie et 1 chose qui n'en fait pas partie. Demandez à votre enfant de vous nommer ou de chasser l'objet qui n'appartient pas à la catégorie. Par exemple, si vous dites «brocoli, céleri, hot-dog, laitue», votre enfant devrait dire «Hot-dog est l'intrus parce que ce n'est pas un légume.»
- **Pêle-mêle:** Dites à votre enfant 4 ou 5 mots pêle-mêle, formant une phrase une fois remis dans le bon ordre. Demandez à votre enfant de remettre les mots dans le bon ordre! Par exemple, si vous dites «dehors, fait, il, froid», votre enfant devrait dire la phrase «Il fait froid dehors.» Pour compliquer le jeu, demandez à votre enfant de vous dire 2 phrases avec les mêmes mots. Par exemple, les mots «dehors, fait, il, froid», peuvent aussi former la question «Fait-il froid dehors?»
- **Construction de mots:** Dites un mot à votre enfant. Demandez-lui d'ajouter un autre mot pour en former un nouveau. Par exemple, si vous dites «porte», votre enfant peut ajouter les mots «feuille», «manteau», «monnaie» ou «clé» pour former les mots «porte-feuille», «porte-manteau», «porte-monnaie» et «porte-clés»

Jouez à ces jeux amusants avec toute la famille! Jouez dans la voiture, en vous promenant, dans la salle d'attente du médecin, dans une file d'attente...