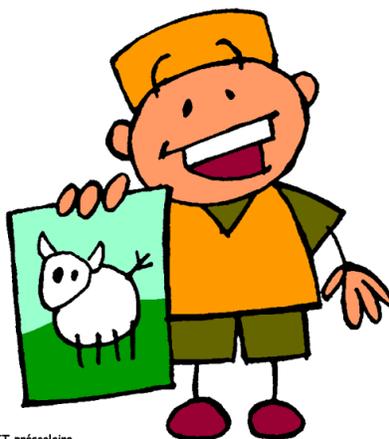


Prénom : _____



Mes défis au préscolaire



RECYT préscolaire

J'entraîne
ma mémoire visuelle

Date de retour : _____

Message aux parents

Les fascicules « **Mes défis au préscolaire** » suggèrent des activités à réaliser avec votre enfant. Le choix des activités correspond à différentes habiletés à développer chez les enfants d'âge préscolaire et elles sont intimement liées aux compétences du Programme de formation de l'école québécoise de l'éducation préscolaire.

À titre de parent, votre implication est importante dans la réussite éducative de votre enfant. C'est également en vivant des expériences positives que votre enfant développera sa confiance en lui et son intérêt pour l'école.

Au cours des activités, soulignez ses progrès, ses efforts et exprimez-lui votre confiance en ses capacités. Respectez le rythme d'apprentissage de votre enfant, car l'objectif est d'en faire un peu à la fois, régulièrement, et surtout dans le plaisir!

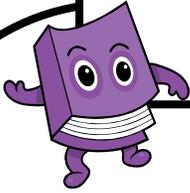
Pourquoi est-ce important que mon enfant développe sa mémoire visuelle?

Une bonne mémoire visuelle favorise, entre autres, l'apprentissage de la lecture et de l'orthographe.

« La mémoire visuelle est la capacité de se rappeler certaines choses ou formes vues. Si l'enfant parvient à se souvenir facilement de la position de certains dessins, il parviendra aussi facilement à se rappeler la disposition des lettres, l'ordre des mots dans la phrases et à mémoriser certains textes et comptines. Ce qui importe, c'est d'amener l'enfant à devenir conscient des images visuelles qu'il crée et à s'en souvenir. »¹

¹ DOYON, Louise, Préparez votre enfant à l'école dès l'âge de deux ans, Éditions de l'Homme, 1992

Activité 1



Des jeux pour « entraîner » sa mémoire

Voici une liste d'activités à réaliser avec votre enfant, lui permettant de pratiquer sa mémoire tout s'amusant! Cochez la case quand vous avez fait l'activité.

1) Jeu de Kim

Ce jeu consiste à placer des objets sur une table devant votre enfant. Vous lui laissez le temps d'observer les objets pendant 30 secondes pour les mémoriser et ensuite vous cachez les objets avec un tissu ou un carton (paravent). Au départ, permettez à votre enfant de choisir les objets du jeu et lorsqu'il sera plus habile, vous pourrez ajouter des objets vous-même.

Pendant que les objets sont cachés, vous modifiez quelque chose : retirer un objet, en ajouter un ou déplacer un objet de son emplacement initial (plus difficile).

Finalement, vous enlevez le tissu ou le paravent et votre enfant doit vous dire quel objet a été retiré, ajouté ou déplacé.

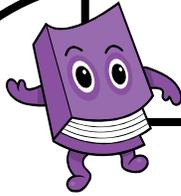
Pour graduer le niveau de difficulté, voici l'ordre à suivre pour cette activité. Quand un niveau est réussi et facile pour votre enfant, passez au suivant :

- 1) Placer 4 objets et en retirer 1.
- 2) Placer 6 objets et en retirer 1, ensuite 2.
- 3) Placer 4 ou 6 objets et en ajouter 1, ensuite 2.
- 4) Placer 4 objets et en déplacer 1.
- 5) Placer 6 objets et en déplacer 1.



Ce pictogramme indique que cette consigne est destinée aux parents.

Activité 1 (suite)



Des jeux pour « entraîner » sa mémoire

2) Les doigts cachés

Montrez un certain nombre de doigts (pas plus de 5) puis cachez-les. L'enfant montre le même nombre de doigts.

3) Fais comme moi

Faites des séries de mouvements et demandez à votre enfant de les refaire dans l'ordre. Exemples : mettez-vous à genoux, debout, tournez; placez les mains sur les genoux. On peut commencer avec peu de gestes exécutés lentement. On augmentera le nombre et la vitesse avec les progrès de l'enfant.

ou

Placez un objet successivement en haut, en bas, devant, derrière vous. Demandez à l'enfant refaire l'enchaînement de mouvements, attention de bien respecter l'ordre d'exécution.

4) Suis le parcours

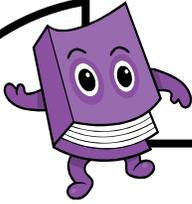
Inventez un parcours à suivre dans la maison à travers des obstacles. Votre enfant doit vous regarder une fois et refaire le même parcours (ex : passer sous la table, tourner à gauche, contourner l'îlot de la cuisine et revenir à la table).

5) Rappel de l'histoire

Après la lecture d'une histoire, demandez à votre enfant de vous nommer les animaux ou les personnages qu'il a vu.

Activité 2

Observe et dessine de mémoire



Cette activité nécessite de reproduire un dessin de mémoire.

Votre enfant doit observer pendant quelques instants le dessin de gauche, ensuite vous cachez le dessin avec un carton opaque. De mémoire, il doit dessiner exactement ce que qu'il vient d'observer. Il est suggéré de ne faire qu'un dessin à la fois.

Pour aider votre enfant, posez des questions pendant l'observation :

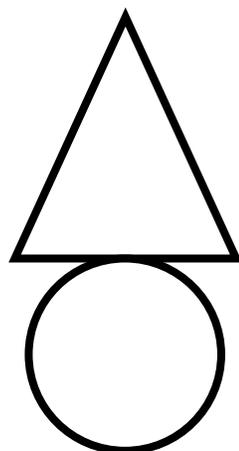
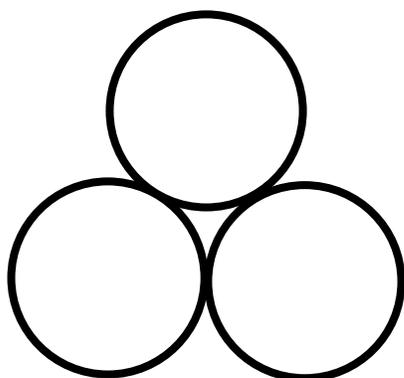
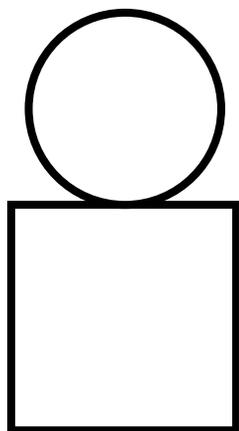
- « Qu'est-ce que tu vois? »
- « Où est placé le triangle? »
- « Combien y-a-t-il de cercles? »
- « Qu'est-ce que tu vois à l'intérieur du carré? »

Dès que votre enfant s'améliorera, vous pourrez le laisser observer sans le diriger, il aura appris qu'il doit se donner des trucs pour aider sa mémoire à retenir les détails des images.

Note : Si votre enfant éprouve de la difficulté à dessiner, misez sur la ressemblance des images et non la précision du dessin, car cette activité est proposée pour travailler la mémoire et non la motricité fine.

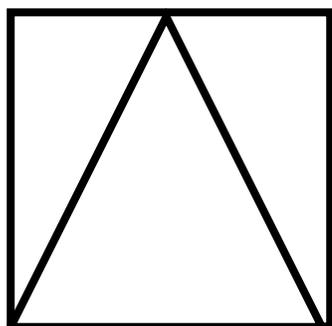
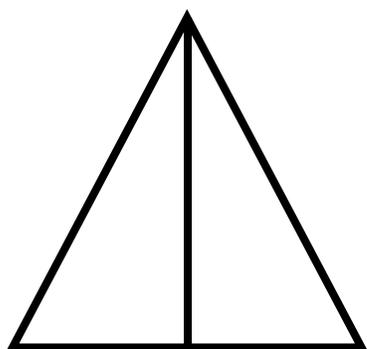
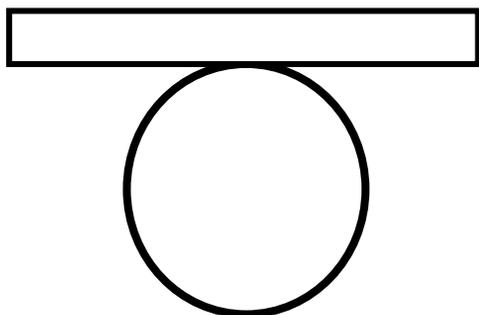
Observe et dessine de mémoire

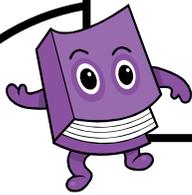
👁️ Observe l'image et ses détails. ✍️ Dessine l'image de façon identique.



Observe et dessine de mémoire

👁️ Observe l'image et ses détails. ✎ Dessine l'image de façon identique.





Activité 3

Le jeu des différences

Votre enfant doit observer pendant quelques instants le dessin de gauche pendant que vous cachez celui de droite avec un carton opaque. Ensuite, cachez le dessin de gauche et votre enfant doit identifier ce qui a changé (disparu) dans le dessin de droite.

Pour aider votre enfant, posez des questions pendant l'observation :

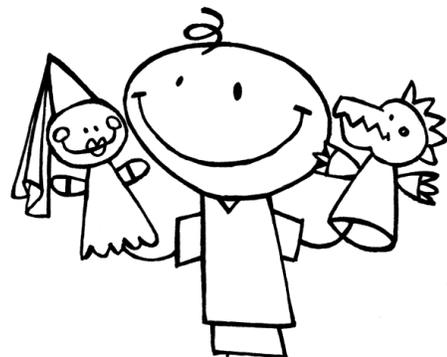
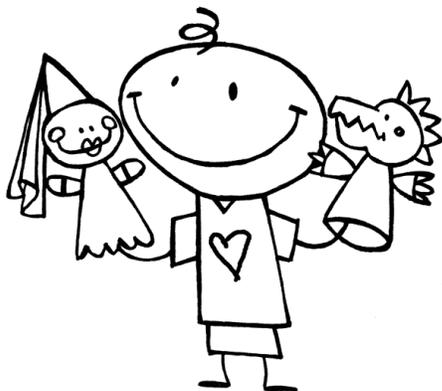
- « Qu'est-ce que tu vois? »
- « Nomme-moi les objets que tu vois dans l'image? »
- « Qu'est-ce que le personnage fait? »

Note : Dès que votre enfant s'améliorera, vous pourrez le laisser observer sans le diriger, il aura appris qu'il doit se donner des trucs pour aider sa mémoire à retenir les détails des images.

Le jeu des différences

👁️ Observe bien le dessin de gauche.

✎ Dessine ou 👉 pointe ce qui manque dans le dessin de droite.

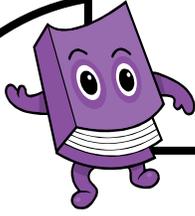


Le jeu des différences (suite)

👁️ Observe bien le dessin de gauche.

✎ Dessine ou 👉 pointe ce qui manque dans le dessin de droite.





Activité 4

Le paysage

Le but de ce jeu est de placer des images dans le paysage pour ensuite les retirer et les replacer au bon endroit de mémoire.

Votre enfant doit découper les illustrations de la page 13. Ensuite, vous choisissez 3 images à placer dans le paysage. Laissez votre enfant les observer pendant quelques instants, puis retirez les images et déposez-les avec les autres. Votre enfant doit retrouver les bonnes images et les replacer au bon endroit dans le paysage.

Plus votre enfant vivra de succès, plus vous pourrez ajouter d'images à mémoriser.

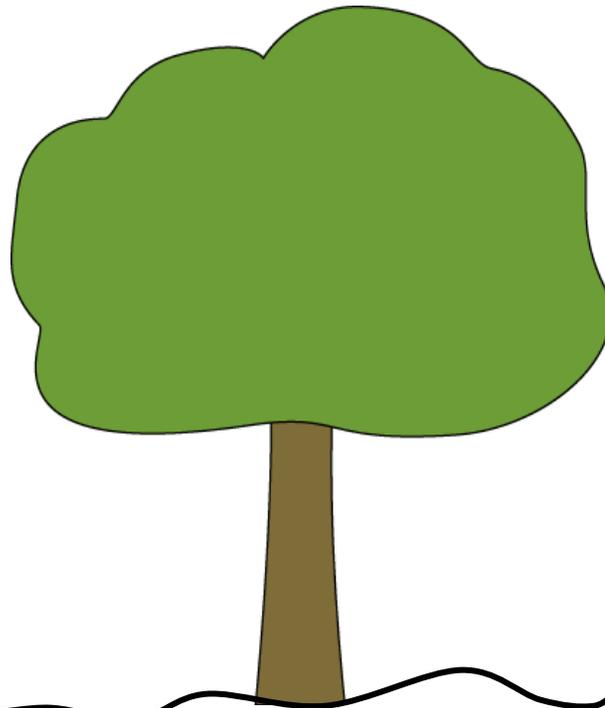
Pour aider votre enfant, posez des questions pendant l'observation :

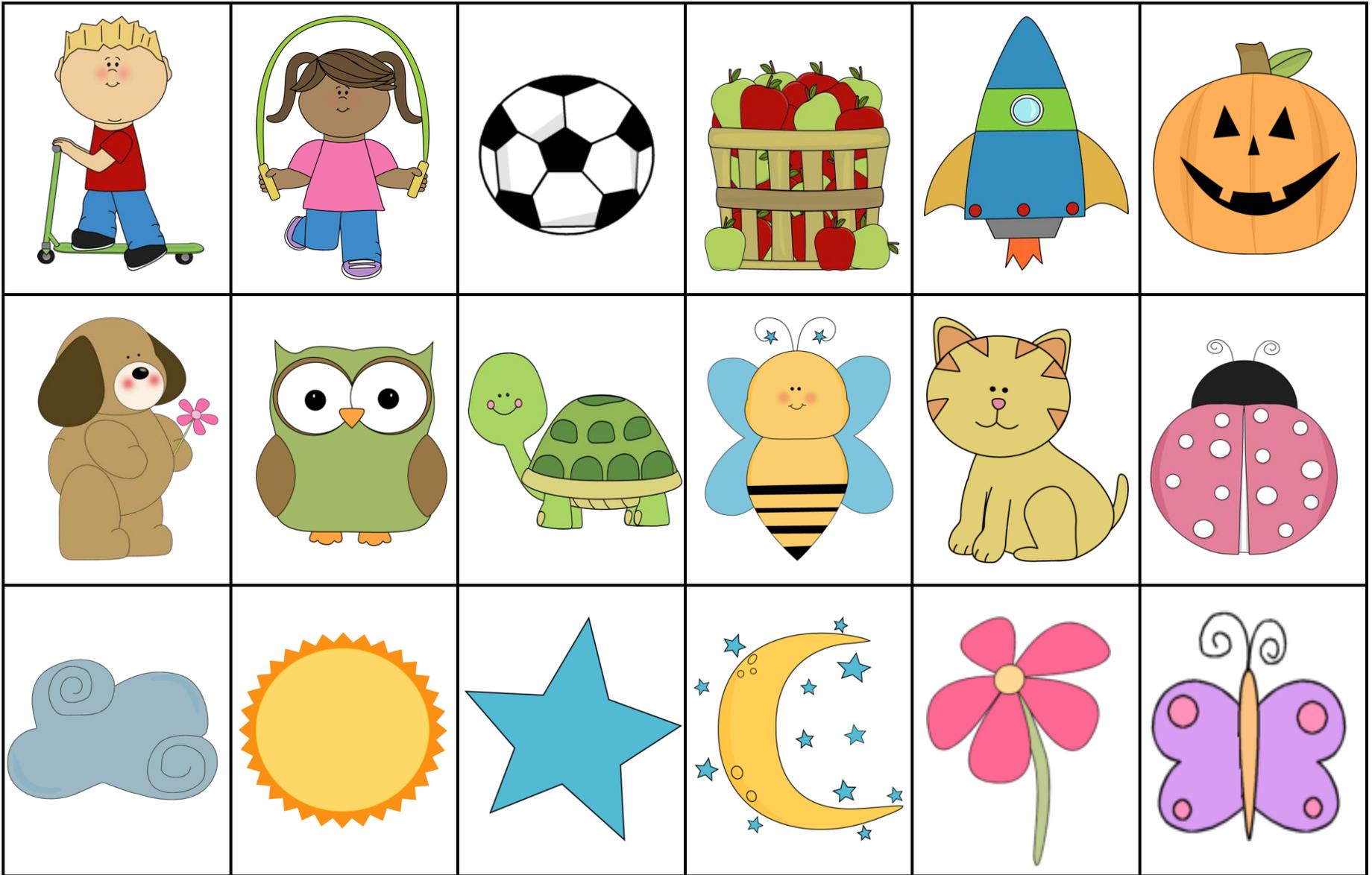
- « Qu'est-ce que tu vois en haut de l'arbre? »
- « Combien vois-tu de fleurs? »
- « Combien y a-t-il d'images dans le paysage? »

Note : Dès que votre enfant s'améliorera, vous pourrez le laisser observer sans le diriger, il aura appris qu'il doit se donner des trucs pour aider sa mémoire à retenir les détails des images.

Le paysage

👁️ Observe bien le paysage et les images. ✋ Remplace les images au bon endroit.

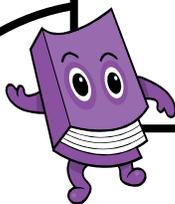




Source des images : My cute graphics

Activité 5

Le signet à mémoriser



Le but de cette activité est d'observer un signet, de garder des illustrations en mémoire, de les repérer parmi un groupe d'illustrations variées pour ensuite les replacer en ordre.

Premier jeu du signet

Matériel à découper :

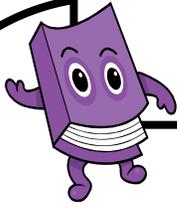
- ✂ **La planche du joueur** de la fiche « Planches de jeu », page 17
- ✂ **Les signets** à 2 et à 3 images aux pages 19 et 21
- ✂ **Les cartes illustrées 1** à la page 23

Présentez un **signet** à votre enfant et demandez-lui de l'observer pendant quelques secondes. Ensuite, vous le retournez.

Votre enfant doit chercher parmi les **cartes illustrées** les images observées et les replacer dans le même ordre sur la **planche du joueur**. Il retourne ensuite le **signet** et vérifie sa réponse.

Vous pouvez lui présenter les signets de façon progressive, en commençant par les signets de 2 illustrations, ensuite 3 illustrations.

Vous pouvez aussi jouer en pigeant les signets illustrés au hasard.



Activité 5 (suite)

Le signet à mémoriser

Variante du jeu du signet

Matériel à découper :

- ✂ Les planches de jeu (meneur et joueur) de la page 17
- ✂ Les cartes illustrées 1 à la page 23
- ✂ Les cartes illustrées 2 à la page 25

Vous prenez les **cartes illustrées 1** (fond clair) et votre enfant prend les **cartes illustrées 2** (fond grisé).

Vous créez vos propres signets en sélectionnant deux ou trois cartes illustrées et vous les placez sur la **planche du meneur de jeu**.

Présentez votre signet inventé (**planche du meneur de jeu**) à votre enfant et demandez-lui de l'observer pendant quelques secondes. Ensuite, cachez votre planche de jeu et demandez à votre enfant de rechercher parmi les cartes illustrées les images observées. Il doit ensuite les replacer dans le même ordre sur la **planche du joueur**.

Finalement, il regarde votre planche de jeu et vérifie sa réponse.

Autres possibilités :

- ☺ Vous pouvez également utiliser les cartes d'un jeu de mémoire que vous avez déjà à la maison!
- ☺ Vous pouvez inverser les rôles et c'est votre enfant qui devient meneur de jeu.

Note :

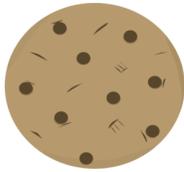
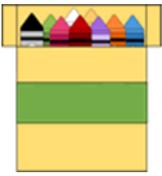
Si votre enfant éprouve beaucoup de facilité avec les signets à deux ou trois images, vous pouvez proposer un signet à quatre images pour relever un défi!

« Planches de jeu » pour les signets (✂ à découper)

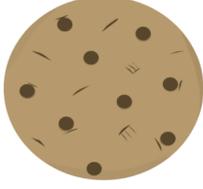
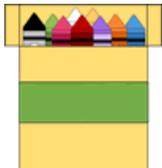
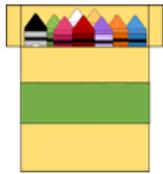
Planche du meneur de jeu	

Planche du joueur	

Signets à 2 et 3 illustrations de MÊME CATÉGORIE (✂ à découper)

Signets à 2 et 3 illustrations de CATÉGORIES DIFFÉRENTES (✂ à découper)

Cartes illustrées 1 pour le jeu du signet (✂ à découper)



Cartes illustrées 2 pour la variante du jeu du signet (✂ à découper)



Activités 6 et 7



Retrouve le bon mot ou la bonne image

Ces activités permettent de travailler la mémoire des symboles plus complexes. Pour l'activité 6, les mots proposés sont employés à titre de symboles, l'enfant n'a pas besoin de les lire, il doit seulement les observer.

Pour chaque série, il y a des symboles (mot ou image) à observer un à la fois (à découper) et des séries de symboles (mots ou images) dans lesquelles votre enfant doit retrouver le mot observé ou l'image vue.

Chaque série de symboles est différente, alors vous devez cacher les autres séries avec un carton opaque pour permettre à votre enfant de diriger son attention vers la bonne série de mots ou d'images.

Les étapes du jeu (exemple pour la série de mots 1):

1. Découpez les mots de la page 29 (série 1).
2. Choisissez un mot de la série 1 (ex. : sel).
3. Présentez le mot à votre enfant. Il doit l'observer pendant 10 secondes.
4. Cachez avec un carton opaque les mots de la série 2 et 3.
5. Demandez-lui de retrouver le mot vu (ex. : sel) dans la série 1 (p. 28). Vous pouvez demander à votre enfant de vous pointer le mot, de déposer un jeton ou une céréale sur le mot, afin de pouvoir réutiliser le jeu avec les autres mots.
6. Répétez l'activité avec un mot ou une image différente.

Note :

Dès que votre enfant s'améliorera, vous pourrez lui proposer deux (2) mots ou images à observer à retrouver dans la série.

Retrouve le bon mot!

👁️ Observe le mot qu'on te présente.

👉 Dépose un jeton ou une céréale sur le mot que tu as vu.

Mots de la série 1

les

sol

sel

son

sale

Mots de la série 2

lire

aile

lait

bille

lit

Mots de la série 3

mur

mon

ami

mes

miel

Mots des séries 1-2-3 (✂ à découper)

Mots de la série 1

les

sol

sale

sel

son

ciel

Mots de la série 2

lire

aile

lait

bille

lit

aide

Mots de la série 3

mur

mon

ami

mes

miel

aime

Note : Les mots « ciel, aide et aime » sont des intrus. Vous pouvez les présenter à votre enfant et il doit vous indiquer que ce mot n'est pas présent dans la série.

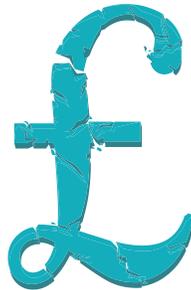
Retrouve la bonne image!

- 👁️ Observe l'image qu'on te présente.
- 👉 Dépose un jeton ou une céréale sur l'image que tu as vue.

Symboles de la série 1



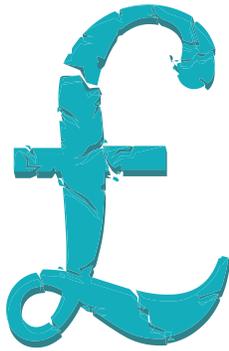
Symboles de la série 2



Images de la série 1 (✂ à découper)

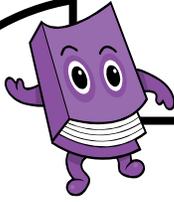


Images de la série 2 (✂ à découper)



Activité 8

Remplace les formes au bon endroit



Pour cette activité, vous devez découper les formes géométriques de la page suivante.

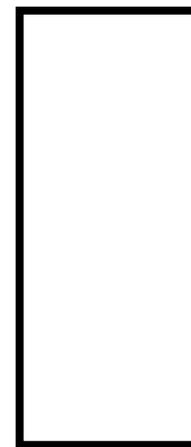
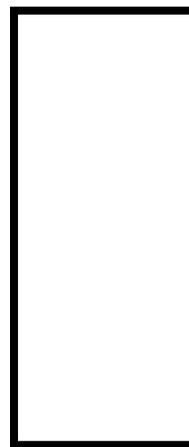
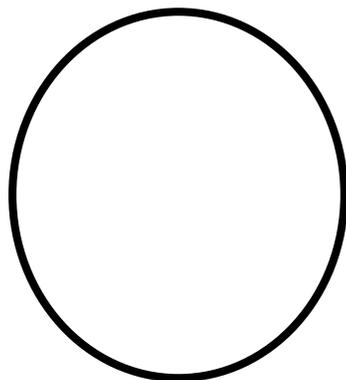
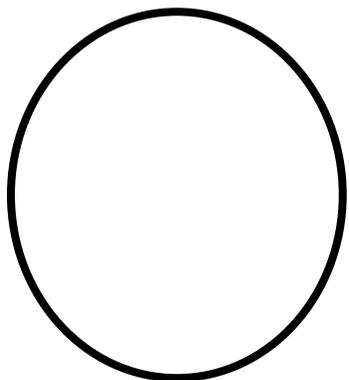
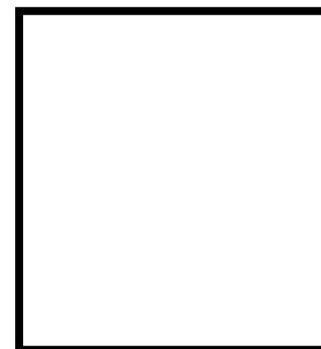
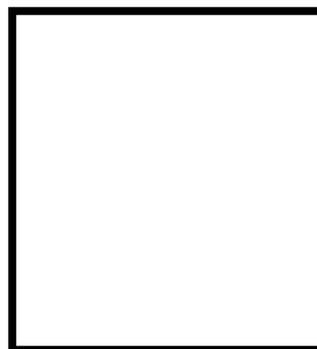
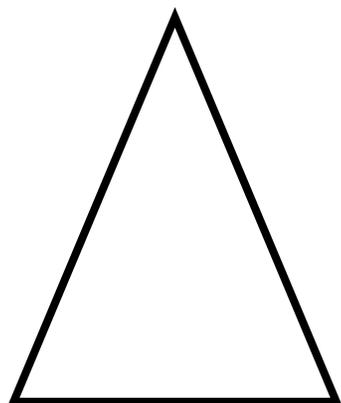
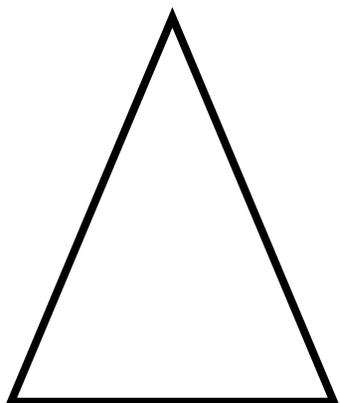
Pour ce jeu, vous devez placer devant votre enfant une suite de formes à mémoriser. Vous retirez ensuite les formes et votre enfant doit reconstituer la suite de mémoire.

Débutez avec trois formes et ajoutez quatre ou cinq formes (plus difficile) selon les habiletés de votre enfant.

Les étapes du jeu (exemple pour la série de mots 1):

7. Découpez les formes de la page 39. Votre enfant peut les colorier s'il le souhaite.
8. Choisissez trois formes à placer (ex. : ○ □ △)
9. Votre enfant doit observer la suite de formes pendant 10 secondes.
10. Vous retirez les formes et les mélangez avec les autres.
11. Votre enfant doit reconstituer la même suite de mémoire.
12. Répétez l'activité et changez les suites.

Formes pour l'activité 8 (✂ à découper)



Le plaisir d'apprendre...

☺ **Jeu de mémoire :**

Ce jeu se joue à tour de rôle, les joueurs retournent 2 cartes. Si elles sont identiques, le joueur les gagne et il en retourne 2 autres. Sinon, le joueur retourne les cartes au même endroit et attend le tour suivant. Une grande variété de jeux de mémoire sont disponibles en magasin, mais il est possible d'en construire un avec votre enfant en utilisant du carton et des autocollants ou des images trouvées à l'ordinateur. Celui-ci sera très motivé de jouer avec sa création!

☺ **Jeu d'identification :**

Vous pouvez aussi inventer avec votre enfant des petits jeux d'identification. Présentez un dessin ou un mot que votre enfant doit mémoriser. Demandez-lui ensuite de le retrouver parmi plusieurs images ou mots que vous déposerez sur une table. Ajoutez deux ou trois éléments à mémoriser lorsque le premier jeu a été réussi plusieurs fois.

☺ **Jeu de reconnaissance :**

Présentez à votre enfant son nom ou les noms des membres de votre famille, son numéro de téléphone et son adresse parmi d'autres, afin de les reconnaître du premier coup d'œil.

☺ **Sur la route :**

En voiture ou à pied, demandez à votre enfant de vous dire ce qu'il a vu sur son chemin.

☺ **En ligne :**

Plusieurs jeux de mémoire sont accessibles sur Internet. Indiquez « jeu de mémoire » dans un moteur de recherche et vous aurez accès à plusieurs jeux en ligne ou à télécharger.

Appréciation des activités

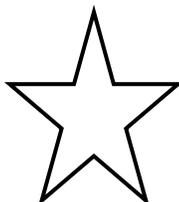


Évaluation de l'enfant: _____

nom de l'enfant

Je suis capable de réaliser

les défis :



Grand champion



Moyen champion



Petit champion

Évaluation du parent : _____

nom du parent

J'ai apprécié les activités proposées à mon enfant au regard de...

▪ leur nombre



▪ leur variété



Dans l'exécution de ses activités, indiquez ci-dessous si votre enfant est petit, moyen ou grand champion au regard de...

▪ son rythme d'exécution



▪ son intérêt



▪ sa facilité d'exécution





Vos impressions

Si vous avez des questions ou des commentaires, ils sont les bienvenus ici!
Nous les partagerons lors de notre rencontre d'échange.

Merci de votre précieuse collaboration!

BIBLIOGRAPHIE

DOYON, Louise, Préparez votre enfant à l'école dès l'âge de 2 ans, Les Éditions de l'Homme, 1992

SOURCE DES IMAGES

Microsoft <http://office.microsoft.com>

My cute graphics www.mycutegraphics.com

Récit du préscolaire : Banque d'images libres de droit <http://recitpresco.qc.ca>

COMITÉ DE TRAVAIL

Caroline Milot, enseignante au préscolaire

Jocelyne Paradis, orthopédagogue

Isabelle Pontbriand et Claudine Perreault conseillères pédagogiques

REMERCIEMENTS

Merci à Andréanne Lamothe, enseignante, pour l'inspiration des activités 3 et 6.