

La trousse



Ali-S'amuse

à travers les 4 domaines de développement



L'outil Ali-S'amuse permet de stimuler les 4 domaines de développement par un prétexte **ludique** et de favoriser le développement global de chaque enfant de 6 mois à 6 ans en suivant son propre rythme d'apprentissage. Cet outil de stimulation se base sur les 4 domaines de développement suivants :



Physique
et moteur



Cognitif



Langagier



Social
et affectif

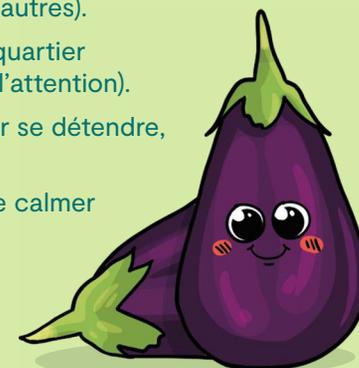
À qui ça s'adresse ?

Autant les parents que les professionnelles à la petite enfance peuvent se servir de l'outil, et ce, pour le plus grand **plaisir** des tout-petits. Il s'agit d'un outil très polyvalent à utiliser en groupe ou en individuel et à adapter selon le niveau de développement de l'enfant.

Cet outil a été pensé et conçu pour que tous les aspects du développement de l'enfant puissent être stimulés, peu importe la thématique de l'outil mis à sa disposition. Et en bonus, Ali est toujours présent comme compagnon dans ce développement.

Où et quand l'utiliser ?

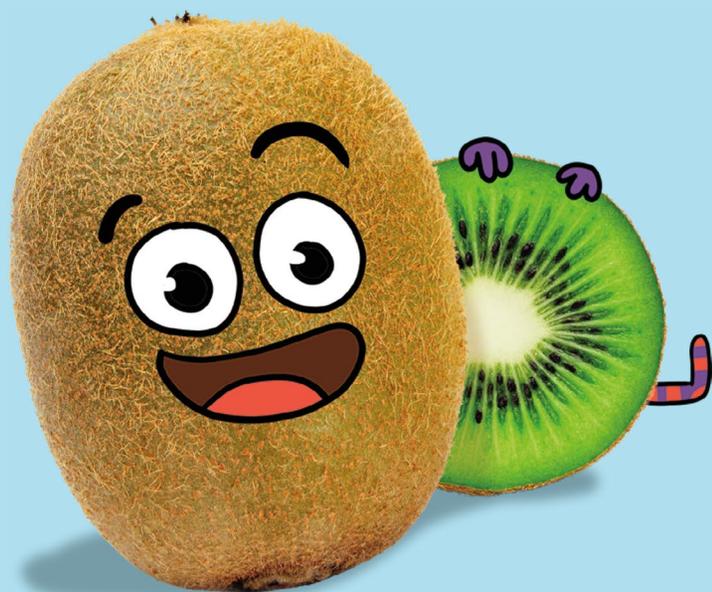
- Pendant que l'enfant attend que les autres aient terminé de s'habiller (pour faciliter la patience).
- Durant un repas (pour garder l'intérêt à la table et apprendre le nom de nouveaux aliments).
- Durant un changement de couche (pour bonifier ce moment de routine).
- Accroché près d'une chaise haute (pour faciliter la patience et l'intérêt).
- Dehors (pour stimuler l'enfant qui a tendance à bouger moins que les autres).
- En promenade dans le quartier (pour calmer et éveiller l'attention).
- Au début du repos (pour se détendre, pour apaiser l'anxiété).
- Après une crise (pour se calmer et s'apaiser).
- Etc.



Comment l'utiliser concrètement ?

Simplement en étant en contact avec l'outil, peu importe la thématique choisie, les mécanismes de développement de l'enfant se mettent en branle : il est attentif, concentré, intéressé par les couleurs, les formes et les images.

Évidemment, il est possible, comme parent ou professionnelle à la petite enfance, de bonifier l'épanouissement de l'enfant en maximisant l'utilisation de l'outil en fonction des 4 domaines de développement.



Domaine physique et moteur

- **Physique**: Vous pouvez utiliser les images pour poser des questions ou donner des informations sur l'alimentation, le sommeil, l'hygiène ainsi que les 5 sens.
- **Schéma corporel**: Vous pouvez employer les images comme prétexte pour pratiquer l'agilité, les mimiques, certains gestes et mouvement, mais aussi pour questionner sur les parties du corps, la taille et l'attitude.
- **Schéma corporel**: Vous pouvez vous servir des images comme modèle ou inspiration à une activité de motricité fine ou globale ou de jeu actif.



Domaine cognitif

- **Attention**: Vous pouvez simplement questionner l'enfant sur n'importe quel élément présent dans l'outil.
- **Mémoire**: Vous pouvez regarder les images puis enlever l'outil et demander aux enfants de tenter de se souvenir des éléments présents : « Te souviens-tu où Ali était caché ? ». Vous pouvez également faire des liens entre les éléments présents dans l'image versus dans la vraie vie.
- **Fonction symbolique**: Vous pouvez lire les mots et les chiffres présents à voix haute, ainsi que les symboles et pictogrammes s'il y a lieu.
- **Catégories et concepts**: Vous pouvez demander à l'enfant de compter ou de chercher des éléments appartenant à certaines catégories d'éléments. Vous pouvez aussi parler de la forme, des couleurs, de la taille et de l'utilité des éléments de l'image.
- **Raisonnement**: Vous pouvez interroger l'enfant au sujet des éléments présents dans les images afin de trouver une cause ou résoudre un problème que vous énoncerez.
- **Éveil aux mathématiques**: Vous pouvez demander de chercher des nombres ou des formes. Vous pouvez également demander si la scène se passe la nuit ou le jour, l'hiver ou l'été, etc.
- **Éveil aux sciences**: On peut amener l'enfant à émettre des hypothèses, à savoir si les éléments représentés sont vivants ou non, etc.



Domaine langagier

- **Langage pré-linguistique:** Vous pouvez produire le son des éléments des images ou demander à l'enfant de le faire.
- **Langage oral:** Vous pouvez poser n'importe quelles questions ouvertes et laisser l'enfant s'exprimer, reprendre de la bonne manière les mots qui ne sont pas dits correctement (sans obliger l'enfant à les répéter), nommer des mots en lien avec les images, demander aux enfants de nommer l'élément que vous leur pointez.
- **Éveil à la lecture et à l'écriture:** Vous pouvez lire les mots qui sont écrits en les pointant du doigt et en demeurant à la hauteur de l'enfant, lui demander d'écrire sur une feuille des mots ou des lettres comme ceux que l'on retrouve sur l'outil, nommer les lettres que vous voyez dans les mots. Il pourrait être intéressant également de mettre les pages de l'outil dans un petit cartable pour en faire un livre que l'enfant pourra consulter.
- **Graphique:** Vous pouvez demander de s'inspirer des images de l'outil pour dessiner avec différents médiums que vous fournirez.



Domaine social et affectif

- **Tempérament et du concept de soi:** Vous pouvez poser des questions sur les personnages vus dans les images et les comparer à ce que l'enfant est: «lui il est grand, moi je suis petit / lui est brun, moi blond / il est en colère, moi ça m'arrive aussi».
- **Identité:** Vous pouvez discuter de la couleur de la peau des personnages, de leur âge, de leur sexe et comparer ces caractéristiques avec celles de l'enfant.
- **Compétences émotionnelles:** Vous pouvez poser des questions ou nommer les émotions vues à travers les images en lien avec celles vécues par l'enfant.
- **Compétences sociales:** Vous pouvez demander ce que font les personnages et pourquoi ils agissent ainsi. Vous pouvez demander s'ils semblent heureux, tristes, fâchés, apeurés, avec qui ils aimeraient être amis et pourquoi.

Comment l'adapter selon le stade de développement de chaque enfant?

Cet outil convient parfaitement aux 6 mois à 6 ans, peu importe où l'enfant est rendu dans son développement. En l'observant, vous serez en mesure de comprendre comment le stimuler.

- Nommer un seul élément en le pointant du doigt, sans s'attendre que l'enfant le répète nécessairement (par exemple: lapin).
- Nommer un élément en y ajoutant un adjectif ou un verbe, sans s'attendre que l'enfant le répète (par exemple: le lapin saute, le lapin blanc).
- Nommer un élément en ajoutant des émotions, sans s'attendre à ce que l'enfant le répète (par exemple: le lapin est triste).
- Pointer un élément et demander à l'enfant ce que c'est.
- Demander à l'enfant où est un élément.
- Demander à l'enfant de nommer les émotions qu'il voit.
- Débuter une histoire à l'aide des images et demander à l'enfant de poursuivre: « Ali est perdu dans la ville. Que lui arrivera-t-il ensuite? ».
- Compter des éléments.
- Nommer des couleurs à partir des images.
- Trouver des formes à partir des images.
- Chanter une chanson ou réciter une comptine en lien avec un ou plusieurs éléments de l'image.
- Demander à l'enfant de nommer des lettres ou des mots écrits sur l'outil.

