

Atelier 1 : Aide-mémoire des activités de l'enfant

Utiliser cette feuille comme aide-mémoire lors de l'atelier avec l'enfant.

Matériel : balle de tennis, assiette, pâte à modeler, sticker de récompense.

ÉVEIL SENSORIEL	CONSIGNES
Activité 1 : Imitation d'animaux qui se déplacent dans la pièce.	Identifier les animaux avec l'enfant. Montrer à l'enfant comment les imiter dans leur déplacement. Faire le tour de la pièce 1-2 fois pour chaque animal imité (kangourou ; tortue ; ours : serpent).
MOTRICITÉ GROSSIÈRE	
Activité 2 : Croisement de la ligne médiane en dessinant la piste de course au mur.	Installer la feuille de la piste de course au mur à la bonne hauteur. Démontrer le tracé à exécuter à l'enfant. Puis l'enfant fait le tracé avec un crayon de couleur jusqu'à 10 fois (vous comptez pour lui).
Activité 3 : Croisement de la ligne médiane en position assise entre la table et une chaise.	Installer des balles de tennis ou autre objet dans une assiette sur la table et une autre assiette sur la chaise à droite ou à gauche de l'enfant. Celui-ci doit prendre les objets sur la table avec une main et les mettre dans l'assiette sur la chaise. À refaire 2 fois avec chaque main en gardant le tronc droit et stable. Tournez les chaises de 180 degrés et recommencez l'exercice pour faire l'exercice en croisant la ligne médiane mais dans la direction opposée au 1 ^{er} exercice.
MOTRICITÉ FINE	
Activité 4 : Dissociation des doigts à la table.	Faire un rouleau de pâte à modeler sur la table (saucisse). L'enfant l'écrase avec chaque doigt, un après l'autre. À faire avec les 2 mains.
Activité 5 : Opposition des doigts en position debout.	Montrer à l'enfant l'opposition de chaque doigt avec le pouce, une main à la fois puis les 2 mains ensemble.

1



Atelier 1 : Aide-mémoire des activités de l'enfant

ÉCRITURE ET PERCEPTION	CONSIGNES
Activité 6 : Apprentissage de 4 traits en position debout au mur.	Expliquer un trait à la fois en collant la feuille au mur. L'enfant trace le trait en associant le son du trait. Vérifier la position de l'enfant pour qu'elle soit stable aux pieds et au tronc.
Activité 7 : Apprentissage de 4 traits en position assise à la table.	Refaire la même activité à la table. Vérifier le positionnement assis adéquat et la prise de crayon de l'enfant.
Activité 8 : Reconnaissance des traits dans un ensemble (constance de la forme).	Montrer la feuille de constance de la forme. Expliquer la consigne. Cacher une partie de la feuille s'il y a trop d'éléments. L'aider au besoin.
Activité 9 : Explication des trottoirs d'écriture et des lettres associées aux traits de l'atelier 1.	Bien expliquer comment sont faits les trottoirs dans les cahiers d'écriture et se servir des images pour démontrer que certaines lettres vont se rendre dans le ciel (soleil) et d'autre dans la terre (patate). Il copie la lettre dans le trottoir.
Activité 10 : Intégration des traits dans un dessin.	Expliquer à l'enfant que c'est un coloriage spécial pour pratiquer les traits. Suivre les consignes sur la feuille.
Activité 11 : Récompense des efforts fournis.	Félicitez l'enfant pour ses efforts avec un « collant » (sticker) ou autre récompense.

