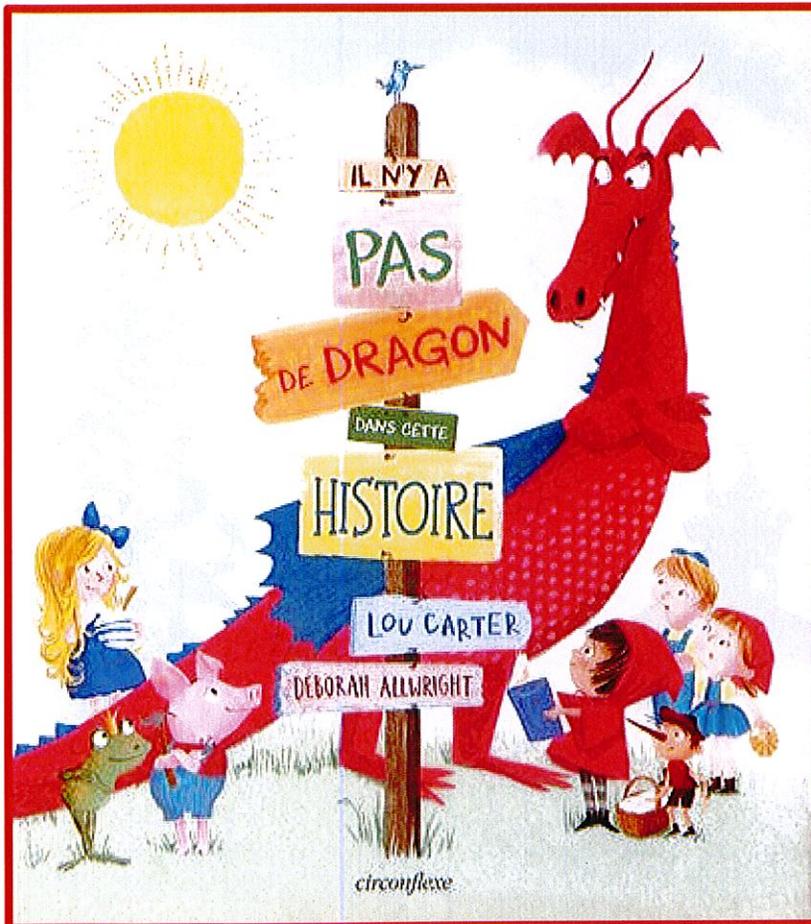


Il n'y a pas de dragon dans cette histoire

L'équipe du BC est heureuse de vous présenter sa douzième « Histoire en boîte » d'une série de 12. Ces histoires en boîte sont réalisées dans le cadre du projet «Du plaisir à raconter», réalisé, en partie, grâce à l'entente de développement culturel avec la Ville de Longueuil et le gouvernement du Québec.



Il n'y a PAS de DRAGON dans cette histoire. Pas un seul.

Quoi? Il y en a un là-bas?

Eh bien, il n'est sûrement pas dans CETTE histoire, et il en est ENCORE MOINS le héros.

Impossible.



longueuil

Québec

Entente de développement culturel

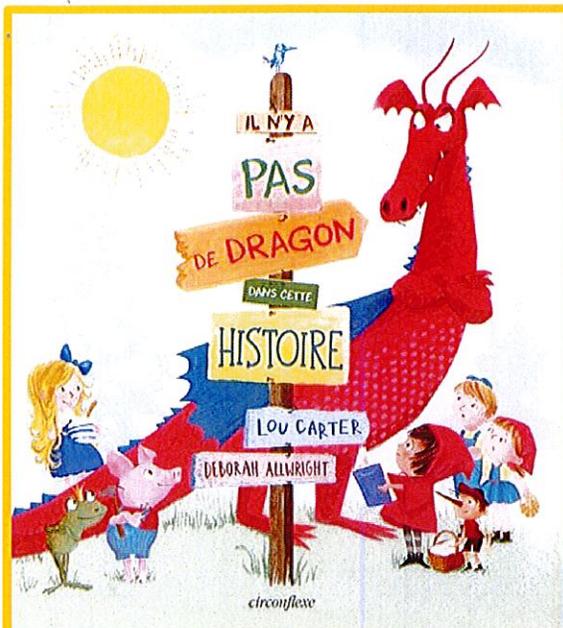
Questions littéraires

La liste de questions permet de valider ce que l'enfant comprend pendant la lecture. Celle-ci vous permet aussi d'augmenter les interactions avec les enfants, ce qui favorise le développement du langage. Vous pouvez choisir quelques questions à la fois et varier les questions chaque fois que vous lisez le livre.



Page	Question	Réponse attendue
4	C'est l'histoire d'un dragon qui capture quoi? Indices : (1) Un chevalier (2) Une princesse	UNE PRINCESSE
5	Qui délivre la princesse? Indices : (1) Le dragon (2) Le chevalier	LE CHEVALIER
6	Pourquoi on ne peut pas vous raconter cette histoire? Indices : (1) Parce que le dragon... (2) parce que le dragon est...	EST PARTI

7	Où le dragon s'en va? Indices : (1) Dans une histoire où il sera le... (2) Dans une histoire où il sera le HÉR...	HÉROS
8	Le dragon rencontre un petit bonhomme en pain d'épice. Il veut le sauver de qui? Indices : (1) le sauver du... (2) le sauver du ren....	RENARD
9	Le dragon rencontre un cochon, il lui offre de le sauver de qui? Indices : (1) de le sauver du grand... (2) de le sauver du grand méchant...	LOUP
18-19	Que s'est-il passé pour que le soleil arrête de briller et faire de la lumière? Indices : (1) Le géant à... (2) Le géant à fait ATTC	ATCHOOOOOUM OU, IL A ÉTERNUÉ
14-15- 16-17	Le géant est allergique à quoi pour éternuer? Indices : (1) Il est allergique au... (2) Il est allergique au dra...	DRAGON
26-27	Qu'est-ce que le dragon fait pour aider ses amis quand le soleil s'éteint? Indices : (1) Il crache du.... (2) Il crache du fff...	FEU
31	Qu'a-t-il fait le dragon pour devenir le héros de l'histoire? Indices : (1) le dragon rallume le... (2) le dragon rallume le so...	SOLEIL



Stimulation du langage

Au niveau du livre

- Lire le livre avant de le lire avec les enfants
- Lire le livre plusieurs fois avec les enfants
- Avoir du plaisir lors de la lecture
 - Mettre de l'intonation dans notre voix
 - Changer de voix pour les personnages
 - Faire des gestes pour soutenir certains mots
- Valider la compréhension des enfants en posant des questions.
- Ne pas demander aux enfants de répéter un mot / reformulez vous-même

Au niveau du jeu

- Répéter souvent les mots
- Commencez le mot et faites une pause pour que l'enfant finisse le mot. (vous pouvez le faire avec les phrases)
- Utilisez les formes et les couleurs des objets
- Utilisez des onomatopées pour attirer l'attention des enfants (oh! oh! regarde, il est où...)
- Amusez-vous avec eux!
- Ne pas demander aux enfants de répéter / reformulez vous-même.

Comptines

Les chansons et les comptines permettent aux enfants de mémoriser des mots et d'arriver à les prononcer adéquatement, à l'aide de la répétition et du rythme. Vous pouvez rendre l'expérience amusante, en ajoutant des gestes, pour faire bouger les enfants.

Chanson du tout p'tit Roi

Au château  du tout p'tit roi,
On y danse, on y danse
Au château du tout p'tit roi,
On y dance tout en rond.
Les tous p'tits rois font comme ça,
Et puis comme ça...

...

Les gros dragons  font comme ça,
Et puis encore comme ça

...

Les princesses  font comme ça.
Et encore comme ça

...

Les chevaliers  font comme ça,
Et encore comme ça

Stimulez le langage avec des jeux :

Tous les jeux peuvent être utilisés pour la stimulation du langage. Voici quelques petits conseils pour la stimulation du langage au quotidien :

- Être face à l'enfant lorsqu'on lui parle.
- Parler à l'enfant avec un débit naturel qui n'est pas trop rapide. (Et, soyez un bon modèle, utilisez les mots justes.)
- S'intéresser à ce qui intéresse l'enfant.
- Mettre des mots sur les actions.
- Poser des questions ouvertes.
- Nommez les personnes, les couleurs, les grosseurs...
- S'assurer que le moment est **agréable** pour l'enfant.

Laissez les enfants explorer le matériel!

Ils pourront ainsi décider du matériel qu'ils désirent explorer, de ce qu'ils veulent faire avec, de la façon dont ils vont jouer avec le matériel, et avec qui ils vont le faire.



Imagiers : Les imagiers servent à apprendre aux enfants à reconnaître les objets et à les nommer. C'est également un outil qui sert à sensibiliser au langage écrit, puisque le mot se trouve sous l'image.



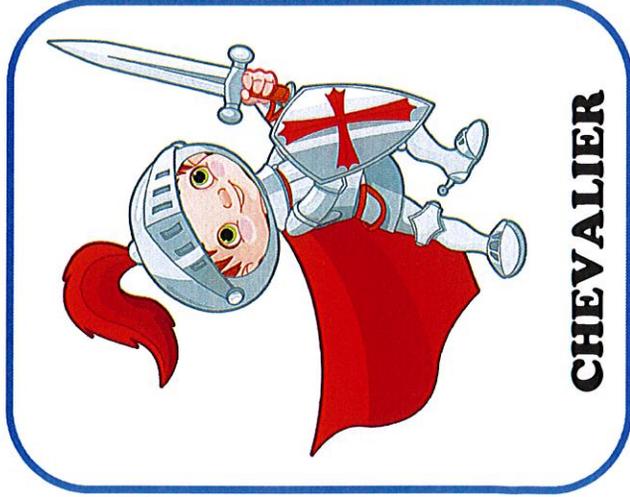
DRAGON



PRINCESSE



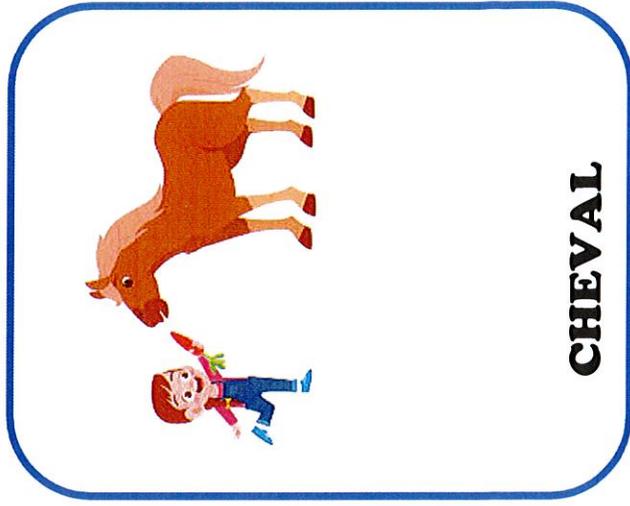
CHÂTEAU



CHEVALIER



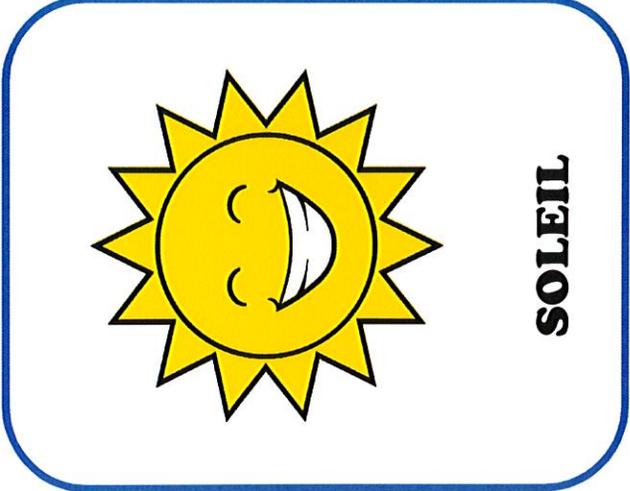
PAIN D'ÉPICE



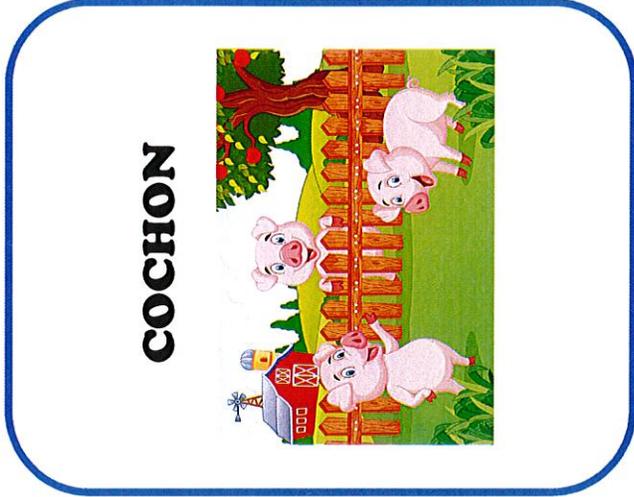
CHEVAL



HARICOT MAGIQUE



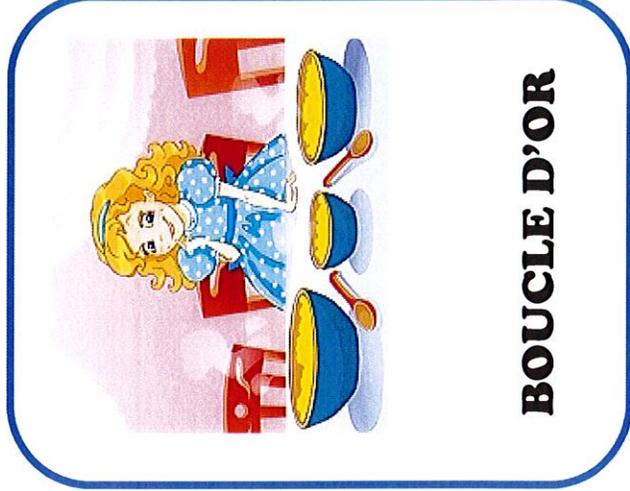
SOLEIL



COCHON



FEU



BOUCLE D'OR



OIES

Jeux :

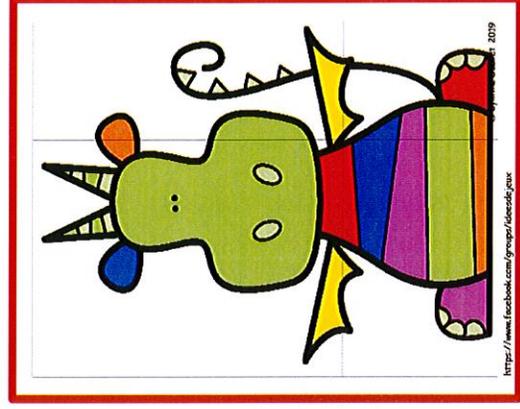
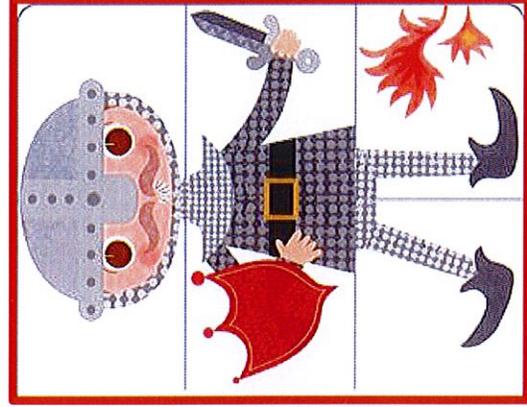
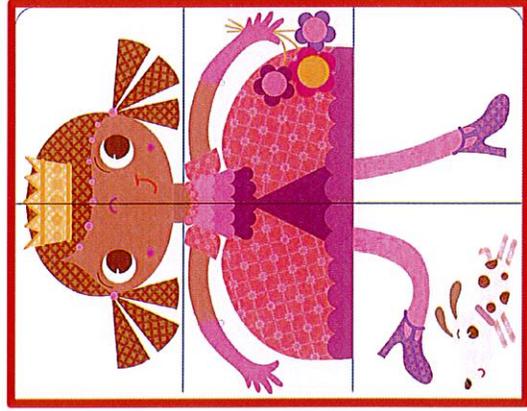
Casse-tête :



Le casse-tête est une belle activité pour stimuler le langage.

Il est important de suivre les intérêts et l'initiative de l'enfant.

Lorsque l'enfant complète le casse-tête, vous pouvez profiter du moment pour discuter avec lui de ce qui se retrouve sur l'image; des couleurs, des notions spatiales en utilisant des mots précis, comme : dans, sur, en dessous, à côté...



Site internet : <https://www.behance.net/gallery/8155207/Muddle-Match-Book-for-Boys-and-Girls>

Jeu :



Le but du jeu consiste à trouver le chemin dans le labyrinthe sur lequel un sort fut jeté afin d'y perdre ceux qui y pénètrent !

Vous trouverez également une bande dessinée originale du conte sans texte afin que l'enfant utilise ses propres mots pour raconter l'histoire.

Déguisement :



Cape réversible dragon et chevalier argenté.
Les enfants vont pouvoir s'amuser à reproduire les scènes de l'histoire ou de s'inventer leurs propres histoires.

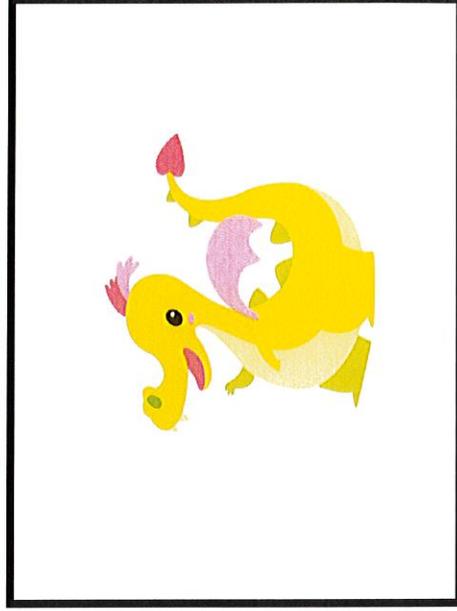
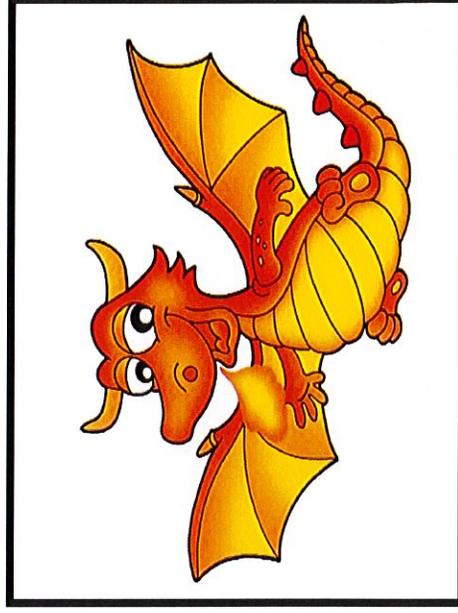
Le jeu symbolique est la base du développement du langage.

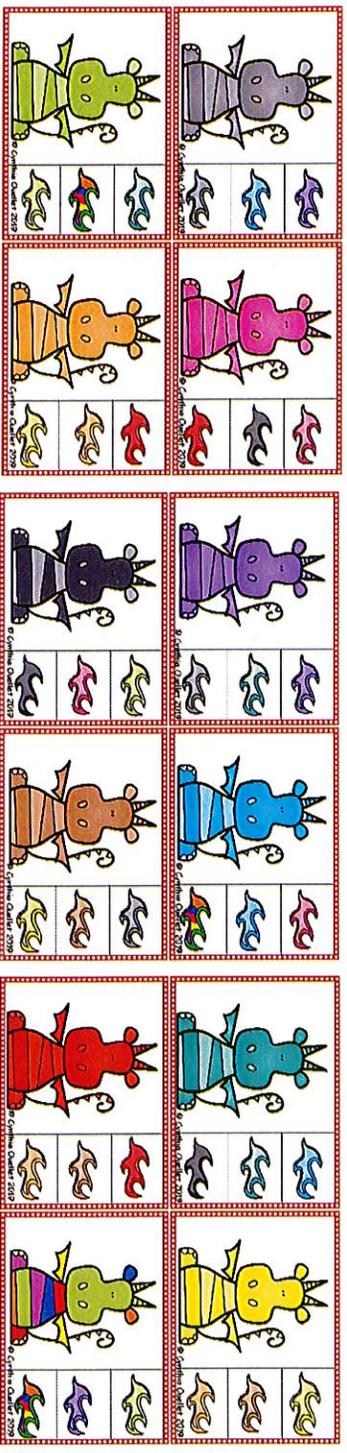
Jeu de rôle :



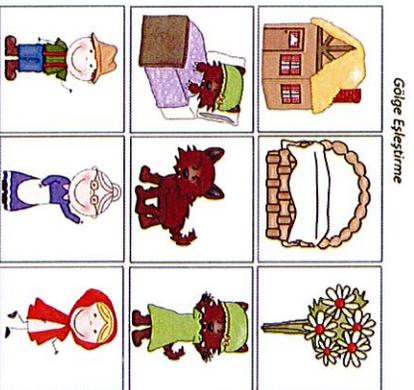
En jouant avec les personnages du château les enfants pourront créer leurs histoires et de même coup améliorer leur langage.

Jeu de mémoire :

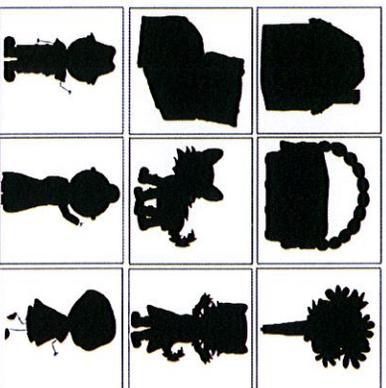




Lien internet : https://www.mieuxenseigner.ca/boutique/index.php?route=product/product&product_id=31555



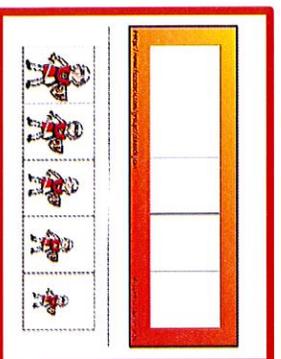
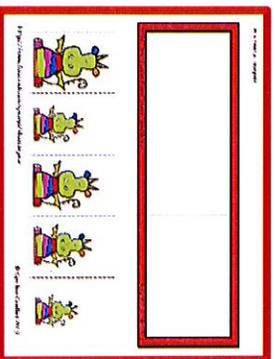
Galge Eşleştime



Galge Eşleştime

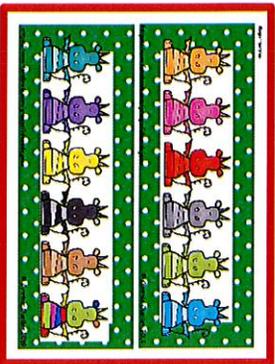
Lien internet : <https://www.evminatintopu.com/kirmizi-baslikli-kiz-nasali-etkinlikleri/>

Jeu de raisonnement :



Les enfants doivent mettre en ordre du plus petit au plus grand ou à l'inverse du plus grand au plus petit.

En profiter pour développer le vocabulaire (petit, grand, moyen, plus petit, plus grand...)



Les enfants doivent reproduire la séquence.
En profiter pour travailler les couleurs et la notion pareille, pas pareille.

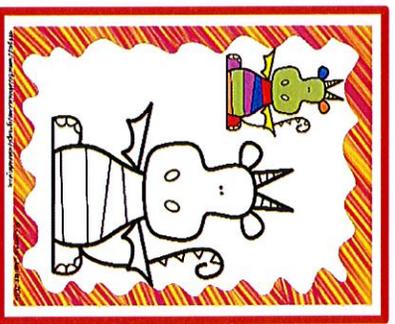
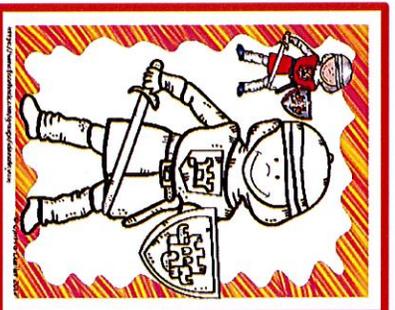
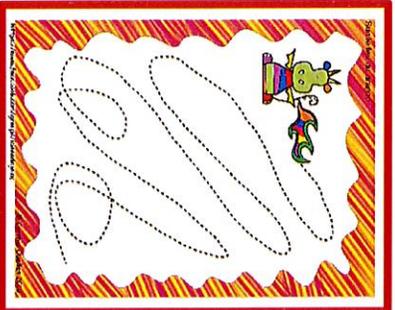
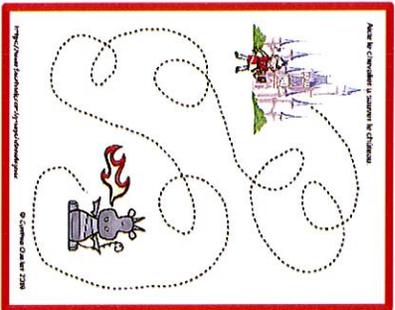
Lien internet : https://www.mieuxenseigner.ca/boutique/index.php?route=product/product&product_id=31555

Activités créatives :



Fiche plastifiée, les enfants pourront s'amuser à colorier, tracer des chemins ou tout simplement griffonner.

Lien internet : https://www.mieuxenseigner.ca/boutique/index.php?route=product/product&product_id=31555



Marionnettes :

Vous laissez à la disposition des enfants les marionnettes de l'histoire, afin qu'ils créent leurs propres histoires avec les personnages.

