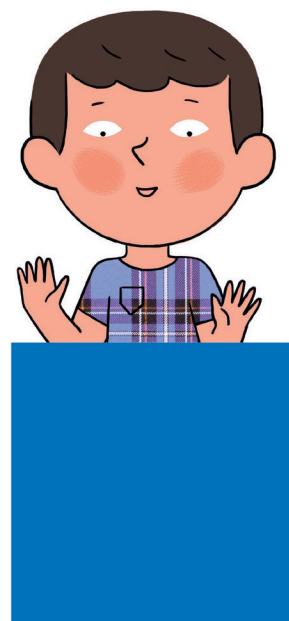


Bénédicte Denizot

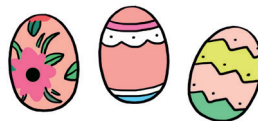
La méthode **LA GARANDERIE** à la maison

80 jeux pédagogiques
pour apprendre



Dès 2 ans

EYROLLES

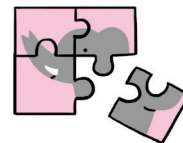


Plutôt visuel ou plutôt auditif ?

À chacun sa façon d'apprendre.

En étudiant le fonctionnement du cerveau et en élaborant la théorie de la « gestion mentale », Antoine de La Garanderie, pédagogue, dégage différents modes d'apprentissage et permet à chaque enfant de découvrir sa propre manière d'apprendre. Intégrée au système éducatif classique, sa pédagogie repose sur la conviction profonde que « tout enfant peut réussir ».

Sur cette base, ce livre vous propose **80 activités ludiques** à partager au quotidien pour aider votre enfant à développer ses facultés d'apprentissage. Ces activités sont divisées en quatre parties : « Avec sa tête », « Avec son corps », « Comme les grands » pour celles qui aident l'enfant à devenir autonome dans les gestes de la vie quotidienne et dans les apprentissages fondamentaux et « Quand on sait lire et écrire » pour celles qui demandent d'avoir un peu grandi.



Bénédicte Denizot est diplômée de l'Université et spécialiste de Communication. Elle s'est formée à l'école La Garanderie de Lausanne. Auteure de *Comment fait-on pour apprendre ?* (2006), elle est aussi mère de deux enfants.

www.editions-eyrolles.com

Illustrations de Mélisande Luthringer
Conception de Julie Charvet © Éditions Eyrolles

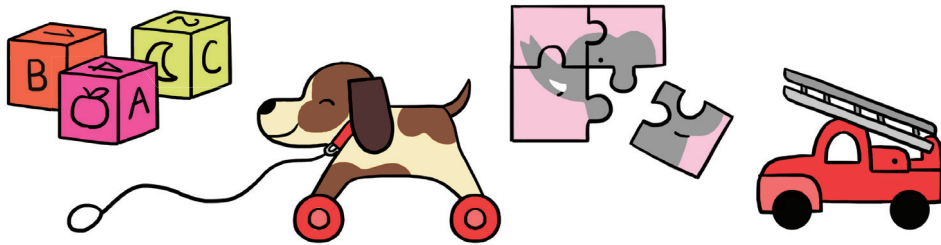
La méthode
LA GARANDERIE
à la maison

*80 jeux pédagogiques
pour apprendre*

Bénédicte Denizot

La méthode **LA GARANDERIE** à la maison

*80 jeux pédagogiques
pour apprendre*



EYROLLES

SOMMAIRE

Avant-propos.....	7	Quelques conseils	
Introduction.....	8	pour bien utiliser ce livre.....	10

p14

Jeux pour apprendre avec sa **TÊTE**

Raconte-moi l'histoire.....	16	Jeu de Kim auditif.....	38
Dessine-moi l'histoire.....	18	Je vois dans la pièce.....	40
Memory auditif.....	20	L'imagier.....	42
Les cadeaux des animaux.....	22	Dans la boîte il y a.....	44
La table de multiplication.....	24	Ma journée en photo.....	46
Le tableau du musée.....	26	La poule et ses œufs de Pâques.....	48
La cachette de mon tableau.....	28	La galette des rois.....	50
Le catalogue.....	30	La distribution de jouets.....	52
Les cartes à jouer.....	32	Rendre un jouet au magasin.....	54
Cœur ou pique?.....	34	Les premières divisions.....	56
Jeu de Kim visuel.....	36	Les sept chevreux.....	58

p60

Jeux pour apprendre avec son **CORPS**

Le dessin cache-cache.....	62	J'apprends les couleurs.....	88
Jeu de construction.....	64	Le serpent et l'escargot.....	90
Petit architecte.....	66	Le déjeuner des animaux.....	92
La température.....	68	La chasse aux trésor.....	94
Les fruits secs.....	70	Les contraires.....	96
Les origamis.....	72	Les contraires avec un ballon.....	98
Le dessin guidé.....	74	Horizontal.....	100
Les marionnettes.....	76	Vertical.....	102
Mes doigts s'appellent.....	78	Devinette : horizontal ou vertical?.....	104
Mes doigts s'appellent... sans regarder.....	80	Dessin : horizontal ou vertical?.....	106
Le triangle, le cercle, le carré.....	82	La croix et les carreaux.....	108
Petit designer copiste.....	84	Jeu de piste.....	110
Le sapin de Noël.....	86		

p112

Jeux pour apprendre **COMME LES GRANDS**

On va faire un gâteau.....	114	Jeu de voiture : regarder à droite et à gauche.....	136
Les intrus du gâteau.....	116	Architecte d'intérieur.....	138
La valise.....	118	Couture : un beau marque-page.....	140
Je plie mon pyjama.....	120	Les chiens du musée.....	142
Les lacets.....	122	L'artiste copieur.....	144
Le trajet.....	124	L'artiste imaginaire.....	146
C'est moi qui mets le couvert.....	126	Les drapeaux.....	148
Je mets le couvert en m'aidant d'un dessin.....	128	Gratte-moi la puce que j'ai dans l'dos.....	150
Je colle des mots.....	130	La puce sans les paroles.....	152
La boîte à mots.....	132	La puce se promène sur la feuille.....	154
Je lis des mots de l'histoire.....	134		

p156

Jeux pour apprendre quand on sait **LIRE ET ÉCRIRE**

J'écris un livre.....	158	Le garçon du restaurant.....	174
L'emploi du temps.....	160	Je mesure dans ma tête.....	176
Les phrases rigolotes.....	162	Les photos ratées.....	178
La Grande Ourse.....	164	Mon journal de vacances.....	180
Le menu du restaurant.....	166	Les listes.....	182
Le détective.....	168	J'invente une chanson.....	184
J'utilise un plan.....	170	Les devinettes.....	186
Je m'oriente avec une boussole.....	172	Je fais la cuisine tout seul.....	188

Annexes.....	190
Bibliographie.....	191
Remerciements.....	192

Cet ouvrage remplace et complète le livre *Jeux pour apprendre* de Bénédicte Denizot (Eyrolles, 2013), dont il reprend l'essentiel des activités. Tous droits réservés. Il est formellement interdit de reproduire intégralement ou partiellement le présent ouvrage sans l'autorisation de l'éditeur et du centre français de l'exploitation du droit de copie.

En application de la loi

du 11 mars 1957, il est interdit de reproduire intégralement ou partiellement le présent ouvrage, sur quelque support que ce soit, sans autorisation de l'éditeur ou du Centre français d'exploitation du droit de copie, 20, rue des Grands-Augustins, 75006 Paris.

Éditions Eyrolles
61, bd Saint-Germain
75240 Paris Cedex 05
www.editions-eyrolles.com

© Groupe Eyrolles, 2013, 2016
ISBN : 978-2-212-56352-8

Crédits photographiques :
Bénédicte Denizot et © shutterstock
(pages 33, 35, 71, 93, 119 et 143).
Illustrations : Mélisande Luthringer
Conception graphique : Julie Charvet



AVANT-PROPOS

Après avoir exercé pendant douze ans des responsabilités en communication et en ressources humaines, je me suis intéressée à la gestion mentale, psychologie de la conscience cognitive élaborée par Antoine de La Garanderie.

Je suis allée suivre une formation à l'école La Garanderie à Lausanne, en Suisse, avec mon fils alors âgé de 7 ans. Ce stage très complet m'a formée à la pédagogie novatrice d'Antoine de La Garanderie dont le but est de conduire l'enfant à la connaissance de soi, d'élargir ses compétences et de le mener à l'autonomie.

C'est là que j'ai réalisé à quel point les ouvrages disponibles étaient souvent peu compréhensibles pour les personnes peu ou pas initiées. Antoine de La Garanderie s'étant beaucoup intéressé aussi aux enfants des classes maternelles, j'ai alors pensé que mettre les recherches de ce grand pédagogue à disposition des jeunes enfants sous forme de jeux était la meilleure façon de les initier ainsi que leurs parents. Ces derniers s'étonneront sans doute de profiter pour eux-mêmes des conseils donnés dans ce livre. Possédant les bases et surtout les ayant pratiquées avec leur enfant, ils pourront toujours alors se lancer dans la lecture d'ouvrages plus complexes sur la question. Les jeux proposés impliquent de mettre en œuvre les étapes nécessaires à l'apprentissage qui sont expliquées par Antoine de La Garanderie : projet, évocation et réflexion. Ainsi, à force de jouer, les enfants prennent conscience des capacités qu'ils exploitent déjà et de toutes celles qu'ils peuvent explorer encore. Ils sont encore tout-petits et n'en sont pas conscients. Mais toutes leurs facultés cognitives sont sollicitées et ils apprennent, au fil des jours, quel est, pour eux, le meilleur chemin pour apprendre. Précieux bagage pour l'avenir !

Au lieu de répéter aux enfants de « se concentrer » ou de « faire attention », ce livre propose de les amener à découvrir quels sont les moyens les plus efficaces d'y parvenir. Si les livres destinés à faire découvrir aux enfants les notions de français ou de mathématiques se multiplient, ils ne remplacent pas l'exercice qui consiste à comprendre « comment on fait » et qui peut être appliqué à toute matière et pour toujours.

INTRODUCTION

Antoine de La Garanderie : un ancien « mauvais élève » (1920-2010)

Antoine de La Garanderie a longtemps fait le désespoir de ses parents et de ses professeurs. Un jour, un professeur de français s'aperçoit qu'il entend très mal et lui donne tous les cours par écrit. À partir de ce jour, Antoine de La Garanderie comprend pourquoi il ne comprenait rien. Il se met au travail et devient un élève brillant. Il fait des études de

philosophie et décroche un doctorat. Mais surtout, il garde le désir d'aider les enfants en difficulté scolaire. Il interroge des milliers d'enfants, bons et mauvais élèves, pour savoir comment ils procèdent quand ils étudient. Il fait des recherches sur tout ce qui a été écrit sur l'apprentissage et la pédagogie et en conclut que si certains gestes sont nécessaires à l'apprentissage

d'un sport ou d'un travail manuel, il en est de même pour les apprentissages mentaux. Or, l'école considère la plupart du temps que les gestes mentaux sont innés. Il suffirait d'écouter ou de « recopier une leçon dix fois » pour retenir ce qui a été dit ou copié. Il n'en est rien : la « perception » ne peut suffire qu'à retenir les informations les plus simples.

Mais fais donc attention !

Qui n'a pas déjà entendu ou émis cette remarque ? Et en la matière, gare aux apparences. L'élève silencieux qui regarde fixement le tableau ou son professeur ne fait pas forcément « attention » : il peut ressortir de la classe sans seulement savoir de quoi l'on parlait. Il peut soit penser à autre chose soit,

plus grave, porter toute son attention sur... le fait de faire attention. Il se tient tranquille, il regarde et il entend mais rapidement sa tête s'égaré. Selon Antoine de La Garanderie, pour faire attention, plusieurs conditions sont nécessaires.

❶ Il faut avoir le projet de pouvoir restituer plus

tard ce que l'on est sur le point de lire, de voir ou d'entendre.

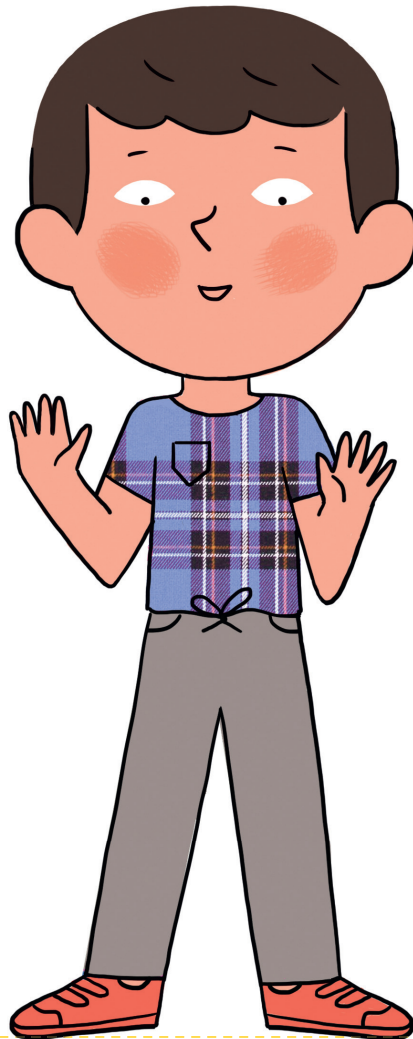
❷ Quand on est en train de lire, de voir ou d'entendre, il faut « coder » ce qui est perçu sous la forme d'images, de sons ou de mots. C'est ce qu'on appelle l'évocation. Certains enfants codent

en utilisant plutôt des mots : ce sont les auditifs. D'autres utilisent des images : ce sont les visuels. Quelques enfants utilisent les deux modes simultanément. D'autres enfants enfin peuvent construire des images à partir du toucher ou du

mouvement de leur corps : ils sont kinesthésiques.

- 3 Enfin, l'enfant réfléchit lorsqu'il fait appel aux évocations pour les appliquer au moment présent (se rappeler de quelque chose, résoudre un problème, appliquer une règle d'orthographe).

En jouant avec votre enfant vous comprendrez ce qu'est un projet ainsi qu'une évocation. Inutile de maîtriser toute la pédagogie d'Antoine de La Garanderie pour vous lancer : vous apprendrez en vous amusant.



QUELQUES CONSEILS POUR BIEN UTILISER CE LIVRE

Comment sont conçues les fiches de jeu ?

Les jeux sont divisés en quatre parties. « **Avec sa tête** » pour les jeux qui utilisent uniquement les facultés intellectuelles, même si certains obligent quand même l'enfant à bouger. « **Avec son corps** » pour les jeux qui intègrent obligatoirement les capacités motrices de l'enfant. « **Comme les grands** » pour les jeux qui aident l'enfant à devenir autonome dans les gestes de la vie quotidienne et dans les apprentissages fondamentaux. Et enfin, « **Quand on sait lire et écrire** » pour les jeux qui demandent d'avoir un peu grandi (école primaire).

En tête de page, l'objectif du jeu est présenté en lien avec les instructions d'Antoine de La Garanderie. Les points

forts reprennent les principales compétences utilisées ; ils sont suivis du matériel nécessaire. Une introduction présente ensuite brièvement le jeu. Enfin, les étapes sont décrites une à une. À la fin de la fiche un encadré donne des précisions supplémentaires ou propose des extensions possibles du jeu. Pour chaque fiche, une photo illustre le jeu. Quand il s'agit de faire un bricolage, la photo permet de voir l'exemple d'une réalisation.

Tous ces jeux apprennent à l'enfant à « faire attention » : se mettre « dans le projet » et surtout prendre l'habitude d'évoquer ce qu'il perçoit, en le traduisant dans sa tête sous forme d'images ou de sons. Il puisera ensuite dans le stock de ses évocations pour « réfléchir », c'est-à-dire utiliser ce qu'il a évoqué pour jouer.

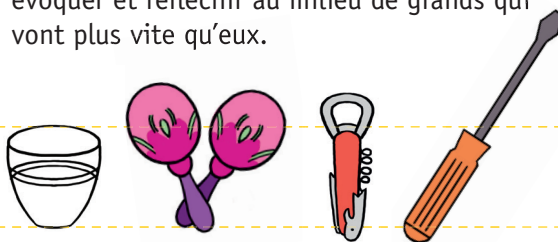


À quel âge les enfants peuvent-ils jouer ?

Les jeux proposés sont destinés aux enfants des classes maternelles, entre 3 et 6 ans. L'âge n'est pas indiqué sur chaque jeu car tous les enfants ne développent pas les mêmes talents au même âge. Certains ont l'habitude de s'exprimer, d'autres de bricoler. Certains ont besoin de remuer, d'autres peuvent rester longtemps assis. Certains jeux peuvent être réalisés en partie seulement par les plus petits

qui auront besoin de votre aide pour l'étape de motricité (découper par exemple). Enfin, certains jeux sont tout à fait adaptés aux grands frères et grandes sœurs de l'école primaire. Veillez seulement à ce que les plus jeunes puissent préserver leur espace pour évoquer et réfléchir au milieu de grands qui vont plus vite qu'eux.

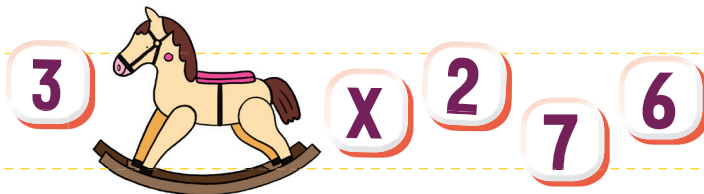
Quel est le matériel nécessaire ?



Pour la plupart des jeux, le matériel se limite à des feuilles de papier, des crayons, des ciseaux et de la colle. Essayez d'avoir un stock de grandes feuilles un peu épaisses qui permettent à l'enfant de travailler sur un espace plus grand et plus agréable.

Conservez aussi dès maintenant les catalogues publicitaires que vous trouvez. Certains jeux nécessitent un matériel plus spécifique mais toujours simple et limité. Pour quelques réalisations, une annexe située à la fin du livre est destinée à vous aider.

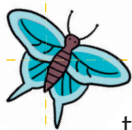
Comment vous y prendre ?



En dépit des croyances établies de son époque, Antoine de La Garanderie, a défendu l'idée que l'enfant ne peut pas apprendre sereinement sous l'effet de la peur¹. Peur de la sanction, peur de ses parents ou de ses maîtres mais aussi peur de ne pas réussir. Le tout petit enfant veut faire plaisir à ses parents mais s'il sent une quelconque pression sur les résultats de son travail, il sera beaucoup moins efficace. Son énergie se

porte alors sur le résultat attendu au lieu de se concentrer sur le travail lui-même. Elle se perd dans la crainte du regard extérieur au lieu d'être tout entière consacrée au plaisir intrinsèque du travail bien fait. Aucun jeu ne doit être imposé. Vous pouvez forcer l'enfant à faire semblant mais vous ne pouvez pas forcer ce qui se passe dans sa vie intérieure. Or, c'est celle-là qui lui permet d'apprendre. Ne gâchez pas votre propre

1. Antoine de La Garanderie, *Apprendre sans peur*, Chronique sociale, 1999.



temps en moments stériles. Lisez les jeux avant, notez ceux qui vous attirent, préparez le matériel nécessaire et attendez le moment propice. Un moment où votre enfant est reposé, un moment où vous êtes vous-même disponible. Les jeux ne sont jamais très longs. Dites-vous que vous lui consacrez une heure (c'est souvent largement suffisant) pendant laquelle vous êtes entièrement présent. Après quelques jeux vous comprendrez le principe de la méthode et vous saurez l'utiliser de façon efficace à différentes occasions, qui ne figurent pas forcément dans ce livre. Vous verrez enfin qu'un certain nombre de jeux trouvent leur prolongement dans des moments « perdus » (voyage, courses). Quand l'enfant

aura compris le principe, il pourra lui aussi jouer seul à certains jeux, ou avec ses frères et sœurs ou ses amis. Vous remarquerez enfin que lorsque l'on consacre entièrement un moment à son enfant, celui-ci joue d'autant mieux seul ensuite. L'enfant qui commence à « évoquer » en jouant avec vous continuera spontanément tout seul. L'aider à enrichir sa vie intérieure c'est aussi lui donner les outils pour s'occuper seul. Profitez des vacances et des week-ends. Donnez le livre à votre conjoint(e) et associez-le(la). Vous ferez gagner un temps précieux à votre enfant pour l'avenir. Les procédures mentales utilisées dans les jeux sont les mêmes qui serviront plus tard à apprendre des listes de vocabulaire ou une carte de géographie.

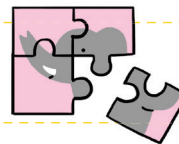
Comment savoir s'il a évoqué et comment ?



Peu importe ! Ces jeux ne sont pas destinés à mettre une étiquette (auditif, visuel...) sur l'enfant. Ils vous donnent simplement des idées pour élargir ses façons d'utiliser ses facultés mentales afin qu'il puisse choisir plus tard quand il sera face à des impératifs d'apprentissage. Quand le jeu vous invite à le questionner sur les images qu'il voit dans sa tête ou sur ce qu'il entend, c'est pour l'amener lui-même à en prendre conscience. Pour être efficaces, les questions doivent être rares

et toujours suivies d'un silence. N'attendez pas forcément une réponse. Soit l'enfant n'a pas encore bien évoqué (mais il s'entraîne et il a le temps), soit il ne sait pas encore exprimer ce qu'il a évoqué parce qu'il est trop petit. Ne cherchez pas de preuve. Les enfants sont spontanément avides d'apprendre et de progresser. C'est votre confiance en lui qui lui donnera la force d'avancer, pas votre crainte de le voir échouer.

Et l'imagination ?



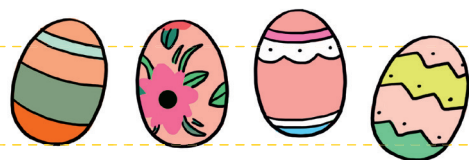
Bien évidemment l'instruction de l'enfant ne se limite pas à répéter, à imiter et à utiliser les connaissances déjà découvertes par

d'autres. Le futur adulte doit savoir inventer et créer, et dans ce domaine également les préjugés ont la vie dure. L'imagination serait

un talent inné, considéré à la fois comme une chance et comme un handicap léger, incompatible avec un savoir structuré. Or, Antoine de La Garanderie prévient que l'imagination n'a rien à voir avec des rêveries sans objectif. Il parle d'ailleurs d'« imagination créatrice », une imagination au service de la création. L'imagination ne peut pas partir de rien. Elle est la synthèse de plusieurs « souvenirs », les éléments connus devenant la source d'inspiration qui permet à l'individu de créer quelque chose d'inattendu. Les trois

fondements de l'acquisition, le projet, l'évocation et la réflexion (voir p. 8-9) trouvent donc bien toute leur place dans la possibilité d'une imagination créatrice. L'imagination implique un nouveau projet : celui de transformer ce que l'on a évoqué. Afin de la favoriser, vous constaterez que les objectifs de certains jeux sont très ouverts et que vous devez accepter des réponses inattendues. La plupart de ces activités invitent l'enfant à prolonger le jeu tout seul afin qu'il puisse imaginer s'il le souhaite.

Derniers conseils pratiques et généraux



Parlez bas. C'est la meilleure façon d'inciter un enfant à vous écouter. Les enfants qui vont à l'école ont tendance à parler fort parce qu'ils passent une partie de leur journée dans le bruit. Or jouer dans le calme est beaucoup plus reposant pour tout le monde. Veillez vous-même à votre façon de vous adresser à lui : le mimétisme en matière de langage est étonnant. Créez une ambiance de bien-être. Donnez-lui l'envie de recommencer ces jeux. Chaque fois que vous donnez une consigne, **laissez un temps de silence.** C'est fondamental et très difficile à appliquer dans le temps parce que nous n'avons pas été nous-mêmes soumis à ce mode de fonctionnement. Ce temps de silence est le temps nécessaire pour passer de la perception à l'évocation (voir p. 8). Les adolescents eux-mêmes gagneront beaucoup en efficacité s'ils attendent trois secondes entre deux mots appris ou entre deux phrases récitées. Sur le court terme, réciter à

toute vitesse est rassurant mais la mémoire à long terme a besoin d'une évocation de qualité. Si vous avez tendance à enchaîner les consignes, forcez-vous à compter jusqu'à 3 dans votre tête après chacune d'entre elles. **Ne faites qu'un seul jeu à la fois** et prévoyez un temps complètement libre pour l'enfant après celui-ci. C'est la meilleure façon de le rendre « efficace ». Le cerveau a besoin de repos pour graver les compétences acquises. **Ne vous attachez pas au résultat artistique** des bricolages. Quand on laisse l'enfant autonome, ils sont souvent décevants. À la crèche ou à l'école, bien souvent, la maîtresse les retouche pour les rendre plus acceptables par les parents. Si votre enfant est déçu lui-même, cela arrive, aidez-le s'il le souhaite. Dites-lui que c'est normal d'avoir besoin d'aide à son âge. S'il est content de son travail, admirez-le. Conservez-le dans une chemise ou accrochez-le sur un mur.



JEU POUR APPRENDRE AVEC SA TÊTE

Pour les jeux qui utilisent uniquement les *facultés intellectuelles*, même si certains obligent quand même l'enfant à bouger.



RACONTE-MOI L'HISTOIRE

Un jeu qui aide à prendre conscience de la façon dont on retient ce que l'on a lu ou entendu et à exercer son expression.

De génération en génération, tous les enfants adorent qu'on leur lise des histoires. Cette activité est la plus *simple à réaliser* dès que l'enfant sait parler !

C'est aussi l'une des plus riches à tous points de vue : *complicité, expression orale, mémorisation et imagination.*

Points forts :

- Goût pour les livres
- Vocabulaire et expression
- Prise de conscience de ses fonctions mentales

il vous faut :

- 1 livre nouveau ou déjà connu



Les étapes du jeu

- 1 Demandez à l'enfant de choisir un livre.
- 2 Dites que vous êtes d'accord et précisez que, aujourd'hui, vous allez faire un petit jeu : **« Quand j'aurai fini de lire l'histoire, tu devras me la raconter. »**
- 3 Attendez quelques secondes avant de vous lancer dans la lecture (pendant ce temps l'enfant se met dans le projet d'avoir à vous restituer l'histoire, une fois la lecture faite). Mais n'insistez pas, vous lui avez dit une fois, cela suffit. Ne dites surtout pas « fais attention », c'est inutile et son attention risque de se concentrer sur « faire attention » plutôt que sur l'histoire.
- 4 Lisez l'histoire. Pensez à marquer des pauses à chaque paragraphe. Quelques secondes suffisent.
- 5 Dites à l'enfant : **« Voilà, maintenant c'est à toi de me raconter l'histoire. »**



- 6 Si l'enfant se lance spontanément dans le récit, laissez-le faire. Marquez alors votre étonnement. « Mais comment as-tu fait pour retenir tout ça ? » Les plus petits ne sauront pas répondre spontanément à cette question, la plupart des plus grands non plus. Aidez-le un petit peu : « Est-ce que tu entendais la voix de maman (ou papa) dans ta tête quand tu me racontais l'histoire ? », « Ou est-ce que tu voyais des images dans ta tête ? », « Tu voyais une image de loup quand tu me racontais ? »
- 7 S'il ne répond pas, ça n'est pas grave. Le simple fait que vous posiez la question lui fera prendre

Remarque

Les jeunes lecteurs peuvent jouer ! Il leur faudra, pour restituer, entendre éventuellement leur propre voix. Leurs capacités visuelles s'exercent, elles, soit sur les mots écrits sur le livre, soit sur les images qu'ils se fabriquent dans leur imaginaire pendant la lecture.

conscience peu à peu qu'il se passe quelque chose quand il restitue l'histoire. Ne lui donnez pas l'impression qu'il a « raté » quelque chose. Il a réussi à raconter l'histoire et il a donc utilisé l'une ou l'autre des fonctions, visuelles et/ou auditives, et c'est l'essentiel.

DESSINE-MOI L'HISTOIRE

Un jeu qui aide à prendre conscience de la façon dont on retient ce que l'on a lu et à exercer son imagination visuelle.

De génération en génération, tous les enfants adorent qu'on leur lise des histoires. Cette activité vient en complément du jeu « Raconte-moi l'histoire » (p. 16). Elle vous permet de *partager un temps de complicité*

au moment de la lecture, de *laisser seul l'enfant évoquer* en dessinant et de le retrouver ensuite pour parler de ses souvenirs et de la *façon dont il les a transformés en images.*

Points forts :

- Goût pour les livres
- Transcription en image
- Prise de conscience de ses fonctions mentales

il vous faut :

- 1 livre nouveau ou déjà connu
- 1 feuille
- Crayons de couleur ou feutres



Les étapes du jeu

- 1 Demandez à l'enfant de choisir un livre.
- 2 Dites que vous êtes d'accord et précisez que, aujourd'hui, vous allez faire un petit jeu : **« Quand j'aurai fini de lire l'histoire, tu devras faire un dessin qui raconte l'histoire. »**
- 3 Attendez quelques secondes avant de vous lancer dans la lecture (pendant ce temps l'enfant se met dans le projet d'avoir à dessiner l'histoire, une fois la lecture faite). Mais n'insistez pas, vous lui avez dit une fois, cela suffit. Ne dites surtout pas « fais attention », c'est inutile et son attention risque de se concentrer sur « faire attention » plutôt que sur l'histoire.
- 4 Lisez l'histoire. Pensez à marquer des pauses à chaque paragraphe. Quelques secondes suffisent.
- 5 Dites à l'enfant : **« Maintenant tu fais un dessin qui raconte l'histoire et tu m'appelles quand tu as terminé. »**
- 6 Pour les tout-petits, illustrer une histoire est un exercice très difficile. Ne montrez aucune déception. Le travail principal que l'enfant a

Remarque

On peut aussi jouer à « Dessine-moi l'histoire » ou « Raconte-moi l'histoire » après le visionnage d'un film. L'exercice est différent : l'évocation se fait sur des images existantes. Quand l'enfant raconte un film, il aura tendance à voir spontanément les images défiler dans sa tête.

effectué ne se voit pas : même s'il ne sait pas reproduire ce qu'il voit, ce jeu l'amène à se raconter l'histoire en produisant des images dans sa tête.

- 7 Parlez avec lui de son dessin. Posez-lui des questions sur ce qu'il « voit ». Aidez-le à compléter son dessin qui sera souvent succinct au départ, ou laissez-le faire seul s'il en a envie.
- 8 Proposez-lui de faire plusieurs dessins, mêmes rapides, pour illustrer plusieurs scènes de l'histoire. Fixez les différents dessins avec du ruban adhésif ou des agrafes pour en faire un petit livre.

