



Dix différences qui font jaser !

Activité de stimulation du langage



Ce matériel fait partie de la collection Pseudo®

🖨️ Si vous imprimez : Choisissez entre une version couleur (p. 2) et une version à colorier (p. 3), plus économique.

Intentions pédagogiques

- Amener les enfants à décrire, expliquer et comparer deux images de Soufiro à l'aide de mots précis.
- Enrichir le vocabulaire lié aux notions spatiales (sur, à côté, en bas, etc.) et aux éléments observés dans les images.
- Consolider différentes intentions de communication, dont l'échange entre les pairs.

Comparer et échanger, des intentions à valoriser

Comparer permet aux enfants de remarquer des ressemblances et des différences entre deux images. Par exemple, "Dans l'image de droite, l'oiseau porte une tuque et pas un chapeau."

Cette activité favorise aussi l'échange entre pairs : les enfants discutent, confrontent leurs idées, réagissent aux propositions des autres et construisent ensemble une histoire autour de la scène de droite.

Démarche proposée

Comparer et expliquer

D'abord, invitez les enfants à nommer les différences entre les deux images à l'aide de phrases complètes et à expliquer clairement ce qu'ils remarquent.

Échanger et imaginer

Ensuite, amenez les enfants à discuter de ce qui se passe dans l'image de droite.

Consigne aux enfants

"On va bien observer les deux images de Soufiro. Elles se ressemblent, mais elles ne sont pas pareilles ! D'abord, on va trouver les 10 différences et les expliquer avec des mots précis, en les encerclant au crayon blanc, puis en les reliant au nombre sous l'image. Ensuite, on va échanger ensemble pour imaginer ce qui se passe dans la scène. On commence ?"

Débuter la conversation

Démarrez en donnant un modèle langagier légèrement plus élaboré que celui des enfants. Par exemple, "Dans cette image, je vois un oiseau mais dans celle-ci, il y a trois oiseaux ! Toi, qu'est-ce que tu remarques ?"

Dix différences qui font jaser !

Activité de stimulation du langage



Ce matériel fait partie de la collection Pseudo®

On va bien observer les deux images de Soufiro. En les comparant, on va trouver les 10 différences et les expliquer avec des mots précis. Puis, en regardant les personnages et les objets, on va imaginer ce qui se passe dans la scène. Que ressentent les oiseaux ? Qu'est-ce que cette image nous raconte ? Peux-tu inventer une petite histoire ?

Soufiro

Encercler les différences au crayon blanc pour bien voir sur le fond foncé.



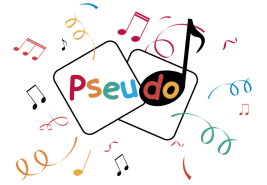
- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6
- 7
- 8
- 9
- 10

©2026 Éditions Fortissimo-Tous droits réservés

Reproduction autorisée pour les enfants du groupe éducatif de la personne membre de la plateforme Fortissimo. Toute autre reproduction, diffusion ou modification est interdite.

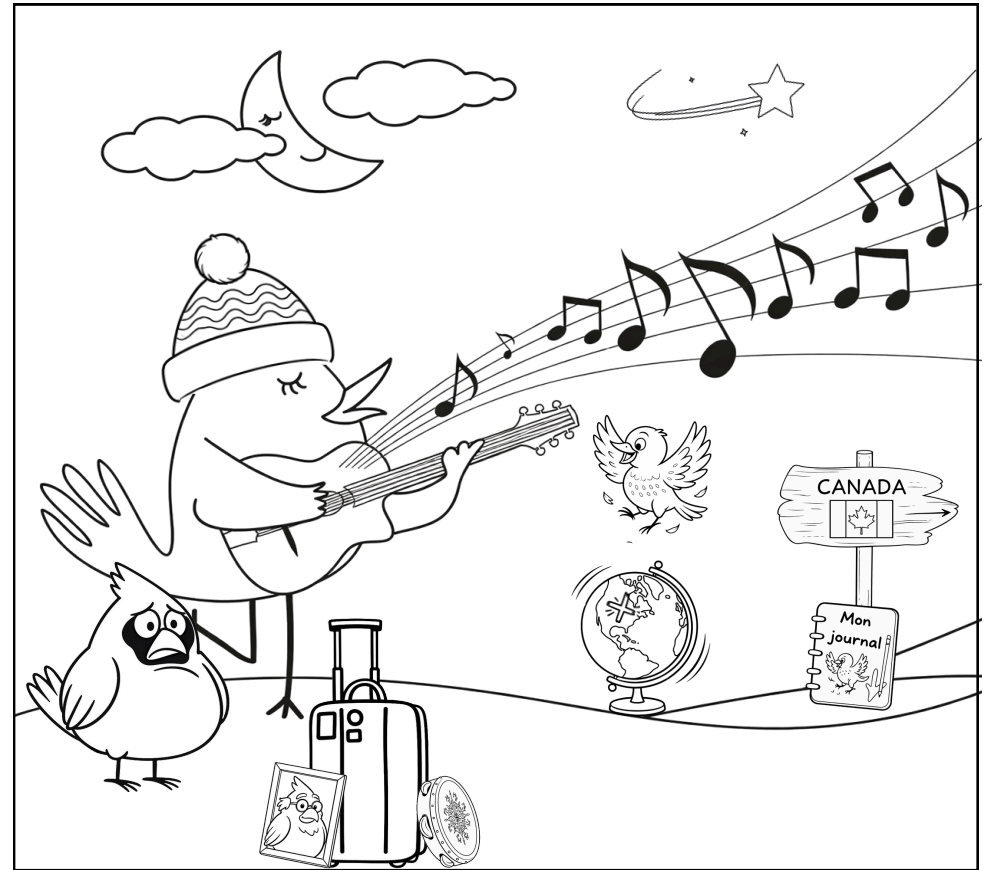
Dix différences qui font jaser !

Activité de stimulation du langage



Ce matériel fait partie de la collection Pseudo®

On va bien observer les deux images de Soufiro. En les comparant, on va trouver les 10 différences et les expliquer avec des mots précis. Puis, en regardant les personnages et les objets, on va imaginer ce qui se passe dans la scène. Que ressentent les oiseaux ? Qu'est-ce que cette image nous raconte ? Peux-tu inventer ta petite histoire ?



- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6
- 7
- 8
- 9
- 10

©2026 Éditions Fortissimo-Tous droits réservés

Reproduction autorisée pour les enfants du groupe éducatif de la personne membre de la plateforme Fortissimo. Toute autre reproduction, diffusion ou modification est interdite.



Envie d'aller plus loin ? Explorez d'autres intentions de communication.



En panne d'inspiration ? Voici quelques idées !

*Exemples de questions posées par l'adulte (A) et de réponses possibles des enfants (E).

- Expliquer
 - (A): "Comment l'oiseau fait pour faire de la musique ?"
 - (E): "Il gratte les cordes de la guitare avec ses ailes !"
- Exprimer ses sentiments
 - (A): "Comment se sent l'oiseau qui joue de la guitare, d'après toi ? Et celui-ci ? Et celui-là ?"
 - (E): "Lui est content; celui-là plutôt inquiet et l'autre est très excité !"
- Justifier son point de vue
 - (A): "Qu'est-ce qui te fait penser ça ?"
 - (E): "Celui qui joue de la guitare est content parce qu'il chante et sourit, et lui est inquiet parce qu'il regarde la valise avec un regard triste. Puis, le petit oiseau a l'air excité parce qu'il vole très vite !"
- Faire une hypothèse (ou prédire)
 - (A): "Pourquoi est-ce qu'on voit une valise, tu penses ? Qu'est-ce qui pourrait arriver ?"
 - (E): "Je pense qu'un oiseau va peut-être partir en voyage."
- Exprimer différents points de vue
 - (A): "Est-ce que tout le monde pense qu'un oiseau va partir en voyage ? Est-ce que ça pourrait être autre chose ? Qui a une autre idée ?"
 - (E): "Peut-être que l'oiseau qui joue de la guitare va partir en voyage et son ami va être triste ?"

Et si on inventait une histoire avec les marottes ?

Cette activité peut être utilisée avant ou après le récit « Une idée fabuleuse » de 1000 façons de parler avec Soufiro. Avant le récit, les enfants imaginent leur propre histoire à partir de la scène. Après le récit, ils peuvent rejouer ou transformer l'aventure entendue. Laissez ensuite les marottes disponibles pendant le jeu libre afin de soutenir l'invention de petites histoires.



Marottes de Soufiro, Gouzé et Rofi



Suggestions d'utilisation:

Imprimer les marottes sur un carton épais et les fixer sur des bâtons de bois (ex. : bâtons de popsicle) afin de faciliter la manipulation.

Laisser les marottes disponibles pour soutenir l'expression orale, le jeu symbolique et l'invention d'histoires lors du jeu libre.

