

**RÉPERTOIRE D' ACTIONS OBSERVABLES**  
**chez l'enfant âgé de 4 mois à 6 ans en lien avec les quatre (4) domaines de développement global**  
 par Nicole Malenfant - Mis à jour le 17 janvier 2023

Bien qu'il soit incomplet et imparfait, cet inventaire d'actions observables a pour but de vous aider à utiliser des verbes qui se rapprochent le plus possible de ce que vous observez chez les enfants. Il pourra vous être utile dans la notation de vos observations au quotidien avant la réalisation du portrait de l'enfant. De plus, cet outil vous permettra d'avoir une certaine vue d'ensemble du développement de l'enfant et d'aborder celui-ci avec un langage professionnel. Il pourra aussi servir à cibler des intentions éducatives. À noter que ce document sera régulièrement mis à jour sur mon site [www.nicolemalenfant.com](http://www.nicolemalenfant.com)

**DOMAINE PHYSIQUE ET MOTEUR**



<p>1. Besoins physiologiques</p> <p>Sommeil - alimentation - repos - confort - élimination - hygiène – acquisition de saines habitudes de vie</p>	<p>Manger - Boire - Mastiquer - Avaler - Reconnaître les signaux de faim ou de soif, ou de satiété - Découvrir des aliments - Montrer des signes d'endormissement - S'endormir seul ou avec de l'aide – S'endormir avec une doudou ou sans doudou - Dormir - S'apaiser - Se reposer - Se relaxer - Se réveiller (seul, en pleurant, en douceur) - Reconnaître l'envie de pipi ou de caca - Aller à la toilette - Utiliser du papier hygiénique - Utiliser le petit pot - Se moucher le nez - Se laver les mains - Se brosser les dents - Se peigner ou se brosser les cheveux - S'habiller - Se déshabiller - Enlever (chapeau, mitaines, couche, etc.) - Se chausser - Se déchausser - Se faire changer la couche - Éternuer dans le pli du coude - Appliquer de la crème solaire - Couvrir sa tête pour se protéger des rayons UV - Etc.</p>
<p>2. Motricité globale</p> <p>Actions avec diverses parties du corps : déplacement/actions sur place - dissociation simple (mouvement isolé) / dissociation double (mouvements distincts avec deux membres différents) - coordination (mouvements coordonnés de divers membres) - association bimanuelle - schéma corporel - équilibre statique (sur place) / équilibre dynamique (en déplacement) - souplesse - force/tonus</p>	<p>Ramper - S'asseoir - Marcher à quatre pattes - Se hisser - Prendre appui - Se mettre debout - Se tenir debout - Marcher - Courir - Marcher sur la pointe des pieds - Marcher sur les talons - Marcher à reculons - Marcher de côté - Marcher sur un tracé - Se tenir sur un pied - Se tenir en équilibre - Perdre l'équilibre - Se déplacer - Se déplacer à la manière d'animaux - Se promener - Circuler - Parcourir - Trébucher - S'immobiliser - Contourner - Tourner en rond - Tourner sur soi - Tenir compte de l'espace - Se pencher - S'agenouiller - Fléchir ou plier (bras, jambes, tronc) - Allonger (bras, jambes) - Déposer ou mettre (bras, jambes) - Se recroqueviller - S'accroupir - S'allonger - Se cambrer - Relever le tronc - Transférer son poids - Se relever - Se redresser - Se retourner - Prendre une posture, maintenir (yoga ou autre) - Atteindre - S'élancer - S'étirer - Grimper - Gravier - Monter - Descendre - Sautiller - Sauter sur un pied - Sauter en alternant les pieds - Sauter à cloche-pied - Gambader - Galoper - Sauter à pieds joints - Sauter en bas - Se donner un élan - Soulever - Tirer - Pousser - Transporter - Lancer - Attraper - Botter - Enfiler ou retirer (un vêtement) - Mettre - Enlever - Brassier - Frapper des mains - Taper du pied - Agiter les bras - Placer les bras - Secouer - Se balancer - Se suspendre - Glisser - Faire glisser - Se cramponner - Esquiver - Enfourcher - Enjamber - Pédaler - Rouler sur un tricycle ou un vélo - Pelleter - Racler - Faire une roulade ou une culbute - Souffler - Hocher la tête - Tourner la tête - Relever ou baisser la tête - Hausser les épaules - Suivre des yeux ce que les mains font (coordination oculomanuelle) - Marcher sur un tracé en</p>

	regardant ses pieds (coordination oculopaudale) - Coordonner paroles de chansons avec gestes (coordination audio-motrice)
3. Motricité fine Actions motrices qui sollicitent la participation de petits muscles comme ceux de la main, de la bouche, des orteils, de l'appareil phonatoire : préhension, relâchement de la prise, dissociation des mains ou des doigts - manipulation, contrôle graphique - approche/orientation, etc.	Prendre (avec la main, avec deux ou trois doigts, etc.) - Utiliser - Saisir - Agripper - Empoigner - Relâcher - Toucher - Manier - Manipuler - Palper - Tâter - Ouvrir la main - Refermer la main - Attraper (avec la main) - Pointer (avec l'index) - Tourner (page, poignet, poignée de porte, etc.) - Porter à la bouche - Tenir - Taper sur une surface (avec la main ouverte ou autre) - Gratter - Frotter - Passer un objet d'une main à l'autre - Ouvrir - Fermer - Boutonner - Déboutonner - Visser - Dévisser - Attacher - Détacher - Faire un nœud - Nouer - Dénouer - Poinçonner - Colorier (différent de dessiner) - Tracer - Découper - Appliquer de la peinture ou de la colle - Verser - Pétrir - Aplatir - Modeler - Mouler - Démouler - Faire une empreinte - Déchiqueter - Déchirer - Pincer - Chiffonner - Défroisser - Assembler - Enfiler - Presser - Enfoncer - Appuyer - Plier - Déplier - Entrouvrir les yeux - Écarquiller les yeux - Fermer les yeux - Cligner des yeux - Faire un clin d'œil - Regarder de côté sans tourner la tête - Froncer les sourcils - Faire des bruits de bouche - Claquer la langue - Gonfler les joues - Remuer les orteils - Etc.
4. Latéralité	Utiliser sa gauche ou sa droite avec ou sans préférence (main, pied, jambe, bras).
5. Perceptions sensorielles : visuelle- auditive - olfactive - gustative- tactile Proprioception	Réagir aux stimuli - Voir - Écouter - Sentir - Humer - Goûter - Percevoir des textures - Percevoir le chaud (tiède) ou le froid - Expérimenter la vitesse et le rythme - Distinguer des sons - Réagir à un stimulus visuel ou sonore - Manipuler des objets de formes différentes - Distinguer des couleurs - Explorer diverses consistances - Soupeser des objets (lourds, légers) - Percevoir la souplesse ou la rigidité des objets - Sentir la force ou la contraction musculaire - Etc.



## DOMAINE COGNITIF

1. Attention et concentration	Porter attention - Regarder ce qu'un autre regarde - Se concentrer - Écouter une explication - Observer - Examiner - Imiter en présence d'un modèle (mimétisme) - Etc.
2. Mémoire	Se rappeler - Se remémorer - Se souvenir - Reproduire - Répéter - Reprendre - Etc.
3. Compréhension et logique	Reconnaître - Comprendre (consigne, procédure, fonction, etc.) - Chercher à comprendre - Comprendre qu'un objet ou une personne existe indépendamment de ses perceptions ou actions (permanence de l'objet) - Chercher un objet disparu - Suivre des directives - Établir un lien de cause à effet - Associer - Relier - Situer une action ou un objet l'un par rapport à l'autre - Expliquer - Décrire - Résumer - Planifier - Déduire - Décoder - Repérer - Constater - Anticiper - Prévoir - Prédire - Rapporter - Estimer (grandeur, quantité, etc.) - Distinguer le réel de l'imaginaire - Considérer un seul aspect d'une situation (centration) - Émettre des hypothèses - Analyser - Solutionner - Résoudre un problème - Organiser - Comprendre les choses de son point de vue (égocentrisme) - Avoir le sens de l'humour - Reconnaître la droite ou la gauche sur les autres ou par rapport à un objet - Méconnaître ou ignorer que deux quantités restent égales malgré leur transformation apparente (une grosse boule de modeler n'a pas la même quantité que cette boule répartie en plusieurs petites boules (non-conservation de la matière) - Etc.
4. Créativité	Inventer (histoire, mouvements) - Imaginer - Trouver un autre usage à un objet - Se montrer curieux - Explorer - Expérimenter par essais et erreurs - Fabriquer - Créer - Découvrir en utilisant ses sens - Réparer - Etc.
5. Connaissance	Pointer ou nommer des parties de son corps ou sur une autre personne - Connaître des couleurs - Connaître des formes - Connaître la fonction d'un objet, la nature d'un lieu ou d'un événement - Connaître le déroulement d'une activité ou d'une tâche - Distinguer le réel du fictif - Savoir comment se fait un tour de parole - Connaître les règles de politesse - Connaître son nom - Etc.
6. Dénombrement	Comparer la quantité d'éléments visuels ou sonores (peu, beaucoup, moins, plus, etc.) - Dénombrer (attribuer un seul nombre à un objet) - Compter dans un ordre stable - Compter dans le bon ordre - Compter en reconnaissant la quantité réelle d'objets = principe cardinal) - Additionner - Soustraire - Etc.
7. Représentation mentale	Faire référence à quelque chose ou à quelqu'un en son absence - Se représenter - Imiter en l'absence du modèle ou faire semblant (imitation différée) - Utiliser des mots, des couleurs, des gestes pour représenter des personnes ou des objets (fonction symbolique) - Substituer un objet à un autre - Imaginer - Fabriquer un personnage ou un objet - Dessiner ou peindre - Faire des jeux de rôles - Prêter vie à des objets inanimés (animisme) - Etc.
8. Classification	Faire la différence - Comparer (plus, moins, égal) - Trier ou regrouper selon le type d'objets, la couleur, la forme, la dimension, l'intensité sonore, la vitesse, le poids, etc. - Faire des paires (apparier) ou des ensembles. Estimer avec des termes (beaucoup, un peu, aucun, quelques-uns, tous, plus, moins, plusieurs, etc.) - Mesurer (loin, proche, large, long, etc.) - Confondre - Etc.
9. Sériation	Sérier (faire une série à partir de couleurs, de formes, de taille) - Ordonner des éléments: du plus petit au plus grand, du plus léger au plus lourd, du plus vieux au plus jeune, du plus pâle au plus foncé - Comparer des caractéristiques (plus long/plus court) - Associer un objet à son complément (soucoupe avec tasse, une chaussure avec un pied, etc.) - Etc.
10. Organisation spatiale	Se repérer dans l'espace - Assembler - Construire - Encastrier - Insérer - Emboîter - Entortiller - Emballer - Remplir - Déposer - Retirer - Transvider - Empiler - Tracer - Espacer - Aligner ou enligner - Aplatis - Réduire - Rapetisser - Allonger - Étirer - Contourner des obstacles - Déplacer - Aller d'un endroit à un autre - Reconnaître des notions spatiales (sur/sous, dessus/dessous, en avant/en arrière, autour, en ligne, intérieur/extérieur/dehors, milieu/contour, proche/loin, à côté - etc.) - Etc.

11. Organisation temporelle	Suivre des étapes - Se repérer dans le temps - Associer des actions à des moments - Anticiper - S'adapter à un rythme (ralentir - accélérer) - Se dépêcher - Percevoir des intervalles de temps (plus de temps, plus court, etc.) - Reconnaître des notions temporelles (avant, après, tantôt, bientôt, maintenant, plus tard, lentement/vite, en même temps, hier/demain, début/fin, etc.) - Etc.
12. Éveil scientifique	Observer des phénomènes naturels : fonte de la neige, arrivée des oiseaux, changement de couleur des arbres - Peser – Mesurer -

## LANGAGIER



1. Langage verbal (langage expressif)	Prononcer (avec facilité, avec difficulté) - Parler - Chuchoter - Dire - Poser des questions - Répondre aux questions - Se faire comprendre ou ne pas se faire comprendre) - Demander - Répéter - Converser - Commenter - Mentionner - Réclamer - Communiquer ses idées - Verbaliser ses sentiments et ses besoins - Raconter ses expériences - Relater des faits ou des anecdotes - Formuler - Expliquer dans ses mots - Dialoguer - Monologuer - Décrire - Construire une phrase de 2, 3, 5 mots - Utiliser la négation - Utiliser l'interrogation - Utiliser le pluriel - Employer des pronoms - Créer de nouveaux mots - Faire des rimes - Jouer avec les mots - Inventer une histoire - Riposter - Etc.
2. Langage verbal (langage réceptif)	Entendre - Écouter les propos de l'autre - Comprendre - Etc.
3. Langage non verbal - langage prélinguistique	Émettre des sons - Gazouiller - Babiller - Marmonner - Regarder son interlocuteur - Comprendre des consignes - Pointer - Gesticuler - Grimacer - Froncer les sourcils - S'exclamer - S'écrier - Exprimer de la joie en tapant des mains - Hocher la tête pour dire oui ou non - Agiter la main pour dire au revoir - Signifier la fin du repas en repoussant son assiette - Tendre les bras pour se faire prendre - S'étonner - Afficher un sourire, un air fâché, surpris, neutre, inquiet - Faire des bruits de bouche - Etc.
4. Langage plastique Phase du gribouillis, préschématisme	Tracer - Gribouiller - Tracer des lignes ouvertes (zigzag, spirale, croix) - Tracer des lignes fermées (ovale, cercle) - Dessiner un bonhomme têtard - Décorer - Modeler - Peindre - Faire un collage - Fabriquer des structures - Faire un bonhomme de neige - Etc.
5. Langage musical	Réagir à une musique - Reconnaître des sons (long-court-aigu-grave-etc.) - Reconnaître des parties d'une pièce de musique ou d'une chanson - Se remémorer une chanson - Reconnaître une voix ou un instrument de musique - Fredonner - Chanter - Réciter une comptine ou une partie - Reproduire une mélodie ou une partie - Rythmer - Utiliser un instrument de musique - Reproduire des sons avec des objets - Improviser des sons - Taper des mains pour rythmer - Reproduire un rythme - Reproduire un tempo - Tenir la pulsation - Etc.
6. Langage corporel et dramatique	Mimer - Faire semblant - Personnifier - Se dandiner au son de la musique - S'exprimer par des mouvements - Danser - Faire une ronde - Inventer une danse - Etc.
7. Processus d'alphabétisation Prélecture - pré-écriture	S'intéresser aux livres - Positionner un livre à l'endroit - Pointer des images - Commenter une image - S'intéresser aux lettres et aux chiffres - Faire semblant de lire - Suivre les caractères imprimés de haut en bas, de gauche à droite - Décoder des pictogrammes - Raconter une histoire à partir d'images - Inventer des lettres et des chiffres - Transcrire des lettres ou des symboles graphiques - Écrire son prénom à sa façon - Etc.

## DOMAINE SOCIAL ET AFFECTIF



1. Conscience de soi, identité personnelle et sexuelle	Se reconnaître - Réagir à l'appel de son nom - Dire son nom - Reconnaître l'autre - Reconnaître ses effets personnels, ses objets, sa famille - Reconnaître les objets, la famille de quelqu'un d'autre - Se nommer - S'identifier à quelqu'un - Nommer une caractéristique personnelle - Se distinguer comme garçon ou fille - Etc.
2. Estime de soi	Manifester ses goûts et ses limites - Avoir des préférences - Persévérer - S'efforcer - Affronter des difficultés - Montrer sa fierté - Nommer les activités dans lesquelles l'enfant est bon - Rire de lui-même - Assumer de petites responsabilités - Accepter de l'aide - S'engager - Etc.
3. Confiance en soi et sentiment de sécurité	Se sentir en confiance - Manifester de l'attachement - Relever un nouveau défi - Assumer une tâche - S'exprimer - Amorcer un échange - S'adapter - Exceller - Etc.
4. Expression, compréhension et régulation des émotions	Réagir à la vue d'une personne, d'un objet, d'un pair - S'affirmer - Acquiescer - Apprécier - Prendre plaisir - Rire - Sourire - Tendre la main - Manifester de la tendresse ou de l'affection - Demander de l'aide - Pleurer - Se consoler - Exprimer (besoin, désir, satisfaction, préférences, déception, fierté, etc.) - Chercher à se faire consoler - Tenir à la routine - Réagir au changement - Se protéger - Nommer ses sentiments - Bougonner - Boudier - Réguler émotions - Décoder des émotions - Ralentir son activité pour récupérer - Se crispier - Chigner - S'exclamer - Faire la moue - S'opposer - S'agiter - Se désorganiser - S'emporter - Se calmer - Se frustrer - Contrôler sa colère - Tolérer un délai - Utiliser un objet de réconfort - S'intéresser - Se désintéresser - Etc.
5. Autonomie et prise d'initiative	Agir pour répondre à un besoin - Faire des choix - Choisir - Prendre une initiative - Chercher et trouver une solution - Se débrouiller - Abandonner - Se retirer - Etc.
6. Habiletés interpersonnelles Vie de groupe	Chercher le regard ou l'attention de l'autre - Attirer l'attention - Sourire - Saluer - Se montrer sensible aux émotions des autres (empathie) - S'affirmer - Imiter un pair (mimétisme) - Proposer (idée, solution, etc.) - Refuser (idée, compromis, délai, etc.) - Ignorer - S'intéresser à un pair - Recevoir - Accepter - Offrir - Faire ensemble - Participer - Solliciter - Interpeller - Régler un conflit - Négocier - Initier un contact - Entretenir un contact - Rompre un contact - Être réceptif - Se lier d'amitié - S'isoler - Se retirer - Partager - Dérober (objet) - Faire un compromis - Démontrer une affinité - Entretenir des liens - Exprimer ses désirs ou besoins - Agir comme spectateur - Jouer seul - Jouer en parallèle - Jouer en association avec un pair - Coopérer - Connaître le nom de ses pairs - Rendre service - Aider - Demander de l'aide - Accepter de l'aide - Collaborer - Faire un compromis - Rechercher la compagnie d'un enfant - Accorder de l'importance à l'approbation ou à la désapprobation de l'adulte - Respecter une consigne - Défier une règle - Appliquer une règle de politesse - Etc.