



# PHASE 1 : NOIR / BLANC



- TROUVER DES CARACTÉRISTIQUES OPPOSÉES ;
- DECROUVRIR DIFFERENTS MOYENS DE COMBINER LES CARACTERISTIQUES OPPOSÉES ;
- DÉVELOPPER UNE ATTITUDE POSITIVE ENVERS LES CONTRADICTIONS.

## But :

découvrir que les objets et leurs différentes parties peuvent avoir des caractéristiques opposées et apprendre comment celles-ci peuvent se combiner.

## REGLES DE COMMUNICATION :



### DÉMARREZ PETIT



### LAISSEZ-LES ÊTRE SILENCIEUX



### CORRECTIONS MASQUEES



### DES PHRASES ET NON PAS DES MOTS



### TRADUIRE SANS TRADUCTION

## TECHNIQUES POUR LE PARENT :



### SAISIR L'OCCASION

### IL DOIT ÊTRE ICI



### MÉDIATEUR

## OBSERVER

Observez votre enfant jouer ou regardez et lisez à votre enfant ; réfléchissez à quel genre d'objets ou de phénomènes naturels vous pouvez utiliser pour l'activité. Recherchez la présence de caractéristiques opposées.

Quelques suggestions :

- Dessin animé (court/long), vêtements (propres/sales), parapluie (mouillé/sec)
- Œuf (chaud/froid), lait (chaud/froid), bouteille (dure/molle).
- Voiture (rapide/lente), constructions (grandes/petites), jouets (pas cher/cher).

## RÔLES

Réfléchissez à des rôles possibles dans le jeu avec des objets/phénomènes que vous avez choisis. Quelques suggestions :



**Parent** : astronaute, animal, douanier, etc.



**Enfant** : voiture, poupée, personnage de dessin animé/livre, animal, ingrédient, etc.



**Médiateur** : voiture, poupée, astronaute, douanier, etc.

à DÉMARRER



et CONSTRUIRE



## RÉSUMER

### Variante n°1

(poussez l'enfant à réfléchir à l'expérience)  
Une fois la tâche effectuée, demandez à votre enfant ce que vous avez fait et comment vous l'avez résolu. Concentrez-vous sur les moyens de combiner les contraires. Amenez également l'enfant à vous interroger.

As-tu aimé le jeu ?

Qu'avait le jouet

à dire ?

Comment as-tu trouvé ... ?

Rappelle-toi ce que nous avons fait...

Premièrement, nous... Puis...

### Variante n°2

(faire un résumé pour quelqu'un, par exemple, pour Mamie, un autre enfant, un jouet, etc.)

L'enfant peut conduire le jeu et y jouer avec une nouvelle personne dans l'activité ou raconter de nouveau l'activité à cette personne comme s'il s'agissait d'une histoire.

Qu'avons-nous fait ?

Qu'a-t-il/-elle dit ?

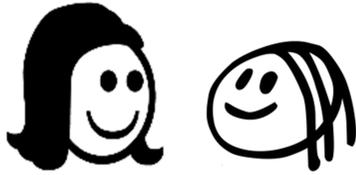
Pourquoi l'as-tu/l'a-t-il/elle fait ?

Premièrement, nous... Puis... La tâche était...

Maintenant tu es... tu dois... Je suis...



# PHASE 1 : NOIR / BLANC



Évaluez les performances de votre enfant en apposant une marque près de chaque compétence. Essayez de le faire occasionnellement sur une période de temps donnée. Datedz chaque évaluation.

**++**  
peut facilement  
le faire

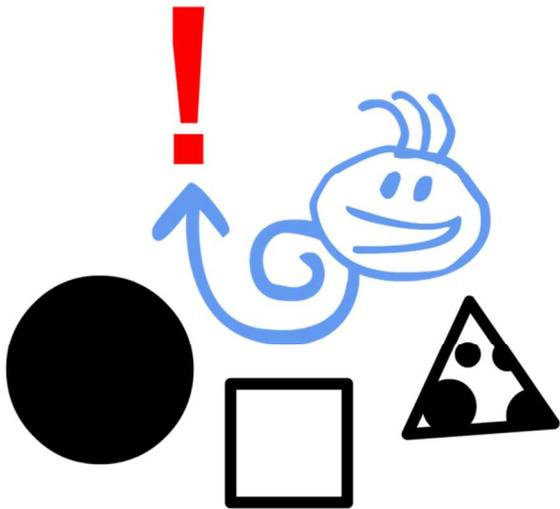
**+**  
peut le faire

**○**  
ne suis pas sûr

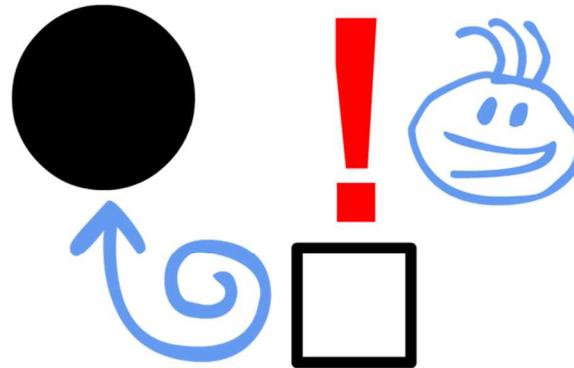
**-**  
ne peut pas  
le faire

**--**  
trop difficile

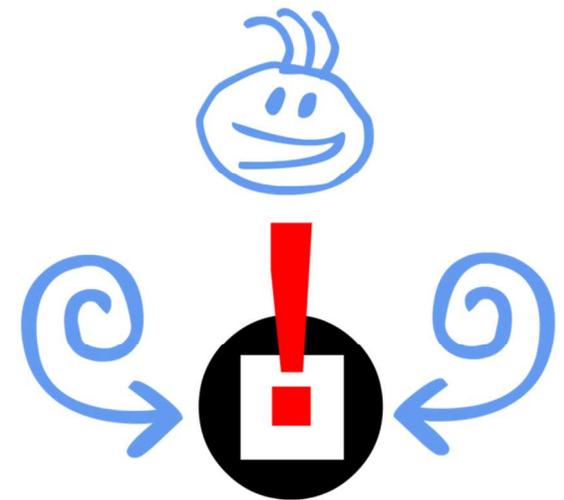
Mon enfant peut :	date	date	date	date	date	date
remarquer les caractéristiques contraires						
trouver une caractéristique opposée par rapport à une fonction donnée						
combinaison des caractéristiques opposées						



remarquer les caractéristiques contraires

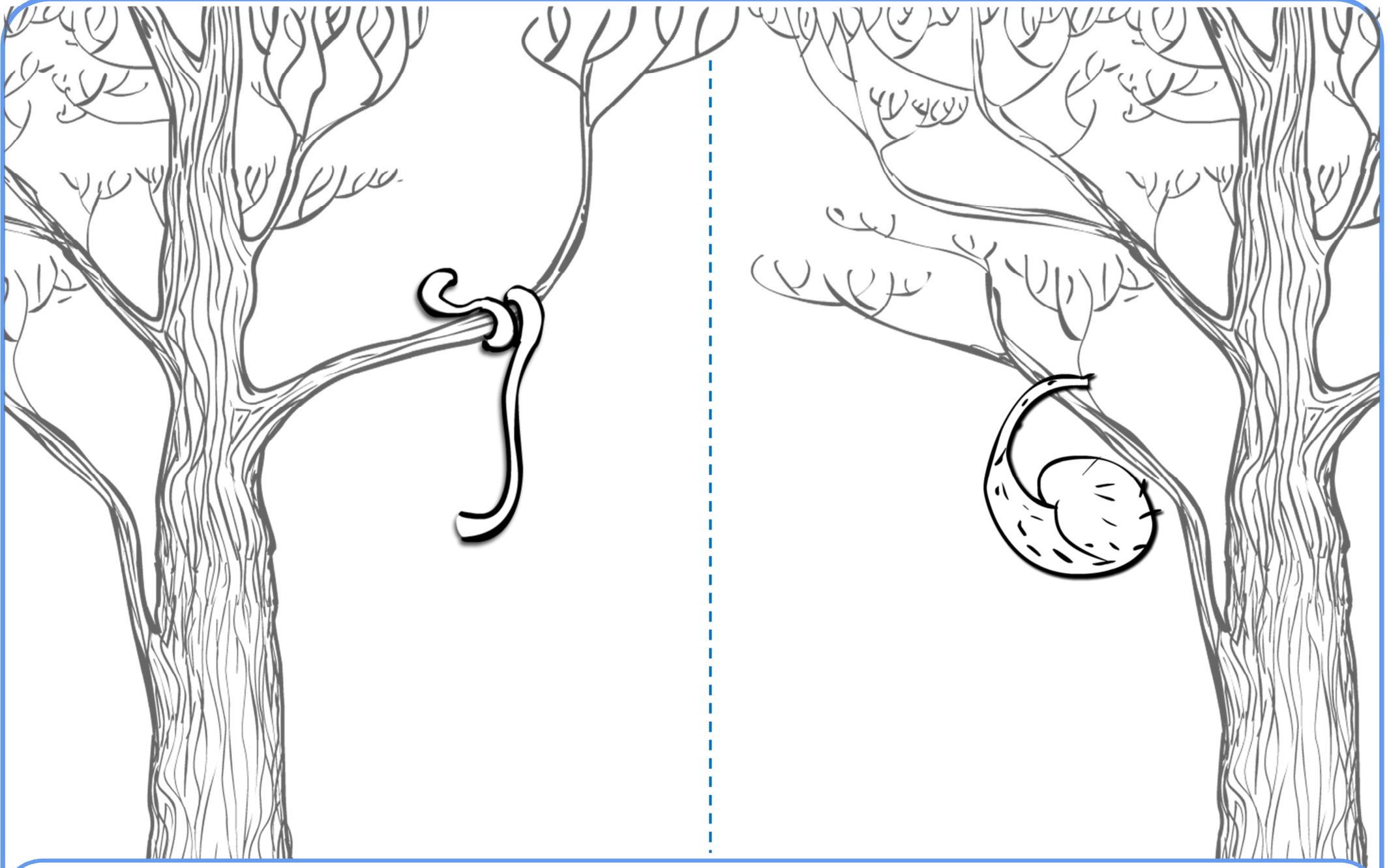


trouver une caractéristique opposée par rapport à une fonction donnée

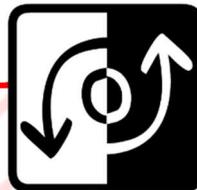


combinaison des caractéristiques opposées





**Quels sont les deux animaux différents ?**



## DÉMARRER

**Choisissez un objet** qui recherchera des « amis ». Il peut s'agir de l'un des jouets dont les activités dans le jeu nécessitent des « amis », d'un conteneur dont les « amis » sont à l'intérieur (par exemple une maison, un panier), ou n'importe quel objet que votre enfant trouve attrayant au moment donné (par exemple, un bakugan, chupa-choops, etc.)

### Décider les rôles

Vous êtes sur le point de jouer un jeu « trouvons des amis » avec votre enfant. Choisissez entre jouer avec votre propre personnage ou adopter le rôle de l'un des objets ci-dessus qui recherche des « amis ».

### Définir une tâche

Mes amis sont ceux présentant des caractéristiques opposées. Donne-moi deux caractéristiques opposées et tu pourras me rejoindre (rejoins mon armée - pour être général, aller dans le panier/garage, etc.) Essayez de trouver autant d'« amis » que possible.



## CONSTRUIRE

### Construire un dialogue

Montrez le comportement que vous attendez de votre enfant grâce au médiateur (par exemple, l'un des jouets autour de vous- Je suis une voiture. Je suis vive - touche mon pare-chocs et je suis également mate - touche ma porte).

Utilisez le médiateur pour attirer l'attention de votre enfant à différentes façons de combiner les contraires (en terme de temps - une fleur est belle aujourd'hui et laide la semaine prochaine ; dans l'espace - une voiture est chaude au soleil et froide dans le réfrigérateur, en terme de structure - voir l'exemple de la voiture ci-dessus). Ne commencez pas à enseigner au lieu de jouer - faites tout ce est qui dans le jeu. Ne rejetez pas les réponses de votre enfant.

### Si l'enfant est intéressé :

Poussez l'enfant à trouver les « champions zèbres » dans chaque catégorie d'objets, c.-à-d. ceux qui présentent le plus de caractéristiques opposées dans la cuisine, dans la voiture, sur le terrain de jeu, etc. Vous pouvez créer des pochettes spéciales et collecter les « zèbres » en déposant les caractéristiques contraires avec l'enfant.

Faites que l'enfant trouve le champion des caractéristiques opposées, c'est-à-dire qui sont présentes dans la plupart des objets.

### CONTEXTUELLE

Quelles caractéristiques a cet objet ? Peux-tu les décrire ? Je suis ton ami comme... Est-ce que je peux être ton ami ? Ils sont amis, car... Similaires, car... Il/elle est/a.

### GÉNÉRIQUE

Peut-il être opposé ? Comment feras-tu pour le rendre contraire ?

Le contraire est : Quel est son opposé ? Est-ce que cela peut également être...

Est-ce que cela peut être d'abord... puis... Est-ce que cela peut être... ici mais... là ? Est-ce que l'ensemble peut être... mais fait partie... Les deux...

### SOUTIEN

Froid et chaud, jeune et vieux ; noir et blanc, unifions-les ! Entre. Un bon commentaire. Très bien !



Mes amis sont ceux présentant des caractéristiques opposées...  
Quel est son opposé ?



Il s'agit de... Son contraire est...  
J'ai ...Je suis... les deux...  
Salut, est-ce que je peux être ton ami ?



Je cherche un ami.  
Quel est son opposé ?  
Je peux être les deux ... et ...



N'est-ce pas identique ?  
Est-ce que tu peux être mon ami ?  
Peux-tu m'aider ?

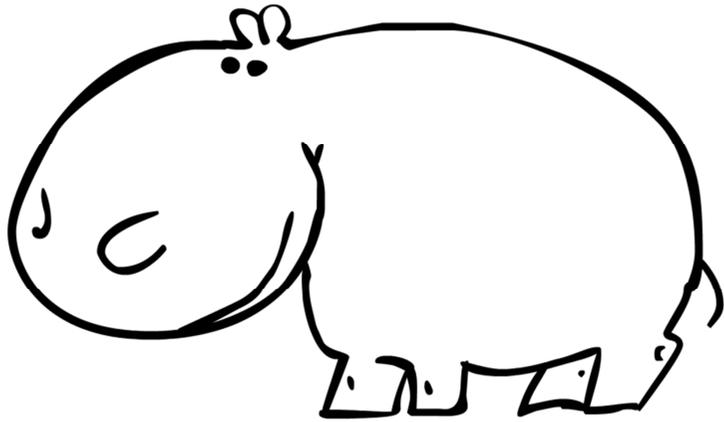


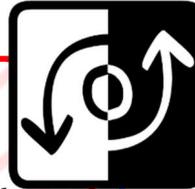
A-t-il un opposé ?  
Est-ce que cela peut également être... ? Comment ?



Est-ce que je peux t'aider ?  
Est-ce que je peux être ton ami ?







**DÉMARRER**

**Choisissez un objet** qui jouera le rôle de garde. Le garde permet aux choses de franchir une certaine limite (par exemple, celle d'un panier, d'une maison, d'un garage).

**Décider les rôles**

Vous allez jouer au jeu « du garde ». Vous pouvez devenir un « garde » ou adopter un des rôles (par exemple; un loup mangeur de jouets, un officier, un robot, etc.). Choisissez celui qui est le mieux adapté à votre situation.

**Définir une tâche**

La tâche des joueurs est de franchir la limite. Pour y être autorisés, ils doivent trouver deux caractéristiques opposées définissant un objet avec lequel ils jouent.



**CONSTRUIRE**

**Construire un dialogue**

Montrez le comportement que vous attendez à votre enfant grâce au médiateur (par exemple, l'un des jouets autour de vous - Je suis un ours en peluche. Je suis doux- touche mon ventre et je suis également dur- touche ma patte). Utilisez le médiateur pour aider votre enfant à trouver différentes façons de combiner les contraires (en terme de temps - une fleur est belle aujourd'hui et laide la semaine prochaine ; dans l'espace - une voiture est chaude au soleil et froide dans le réfrigérateur, en terme de structure - voir l'exemple de la voiture ci-dessus). Ceci aidera vos enfants à trouver davantage de caractéristiques opposées. Ne commencez pas à enseigner au lieu de jouer - faites tout ce qui est dans le jeu. Ne rejetez pas les réponses de votre enfant même si elles semblent improbables au premier abord. Au contraire, demandez des clarifications.

**Si l'enfant est intéressé :**

*Poussez l'enfant à trouver des objets qui peuvent facilement passer le garde, c.-à-d. ceux qui présentent le plus de caractéristiques opposées.*

**CONTEXTUELLE**

Je suis le garde. Personne n'est autorisé à passer !  
N'allez pas plus loin ! Aucune entrée autorisée.  
Peux-tu me laisser passer ? Est-ce que je peux passer, s'il te plaît ?  
Est-ce que je peux entrer ?  
Tu peux uniquement entrer si... Tu ne peux pas entrer sauf...

**GÉNÉRIQUE**

Peut-il être opposé ? Comment feras-tu pour le rendre contraire ?  
Le contraire est : Quel est son opposé ?  
Est-ce que cela peut également être...  
Est-ce que cela peut être d'abord... puis... Est-ce que cela peut-être... ici mais... là ? Est-ce que l'ensemble peut être... mais fait partie...  
Les deux...

**SOUTIEN**

Froid et chaud, jeune et vieux ; noir et blanc, unifions-les !  
Entre. Un bon commentaire. Très bien !



Quel serait le contraire ?  
Peux-tu également ?  
Peux-tu être... et également être... ?



Il s'agit de... Son contraire est...  
Je suis ici, mais je suis également là-bas...  
Maintenant, je suis... mais, plus tard je serais...



Décris-toi.  
Quel est son opposé ?  
Est-ce que je peux dire que tu es...



Quel est le contraire ?  
Est-ce que je peux entrer ?  
Me laisseras-tu entrer ?

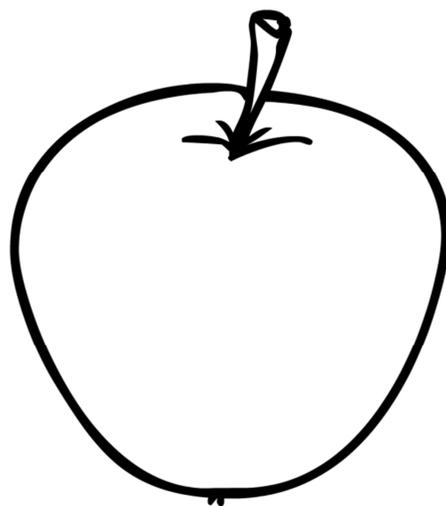


A-t-il un opposé ?  
Et désormais, prouve que...  
Peux-tu être les deux... ?

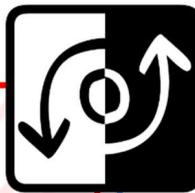


Est-ce que je peux t'aider ? Est-ce que je peux passer ?  
Tu ne m'arrêteras jamais, n'est-ce pas ?





**Pour qui est-ce gros, pour qui est-ce petit ?**



**→ DÉMARRER**

**Décider les rôles**

Vous êtes sur le point de jouer un jeu de compétition avec votre enfant. Choisissez entre jouer votre propre personnage ou adopter des rôles. Vous pouvez également combiner le jeu pour vous-mêmes et avec un des objets, par exemple, un jouet, un personnage linguistique/de réflexion, etc.

**Choisissez des caractéristiques/propriétés** définissant plusieurs objets. Jouez avec les propriétés pour garantir à votre enfant de les comprendre. Accentuez l'expérience de votre enfant plutôt que sa connaissance (ce qu'il/elle a vu, ressenti, expérimenté avec).

**Définir une tâche**

Choisissez une paire de caractéristiques opposées comme le blanc et le noir. Celui qui peut désigner le plus d'objets présentant les deux caractéristiques est le gagnant. L'ensemble des personnages offre un objet chacun à leur tour et en explique les caractéristiques.

**●●● CONSTRUIRE**

**Construire un dialogue**

Montrez ce que vous attendez de votre enfant (la glace est froide et chaude, le cône est chaud, mais la glace elle-même est froide). Guidez votre enfant afin de trouver la caractéristique opposée (Toutes les parties sont-elles dures ? Touchons-les, est-ce que l'une d'entre elles est molle ?). Utilisez le médiateur pour aider votre enfant grâce à des idées le cas échéant. Essayez de travailler avec 3 à 5 paires de caractéristiques.

**Si l'enfant est intéressé :**

*Poussez l'enfant à trouver les «champions zèbres» dans chaque catégorie d'objets, c.-à-d. ceux qui présentent le plus de caractéristiques opposées dans la cuisine, dans la voiture, sur le terrain de jeu, etc. Vous pouvez créer des pochettes spéciales et collecter les «zèbres» en déposant les caractéristiques contraires avec l'enfant.*

**CONTEXTUELLE**

Jouons. Nous devons trouver des objets avec deux caractéristiques opposées.

Devons-nous faire une compétition ? Qui sera le gagnant ?

Nous sommes les champions ! Je suis en train de gagner !

**GÉNÉRIQUE**

Peut-il être opposé ? Comment feras-tu pour le rendre contraire ?

Le contraire est : quel est son opposé ?

Est-ce que cela peut également être ?...

Est-ce que cela peut être d'abord... puis... Est-ce que cela peut-être...

ici, mais... là ? Est-ce que l'ensemble peut être... mais fait partie....

Les deux...

**SOUTIEN**

Froid et chaud, jeune et vieux ; noir et blanc, unifions-les !

Très bien ! C'est une bonne remarque. Très bien !



Es-tu... et... en même temps ?  
Quel est son opposé ?



Il s'agit de... mais également de...  
J'ai... Les deux...  
Quel est le contraire ?



Je cherche un ami.  
Quel est son opposé ?  
Je peux être les deux... et...



N'est-ce pas identique ?  
Qu'est-ce que... ?  
Et quand est-ce... ?

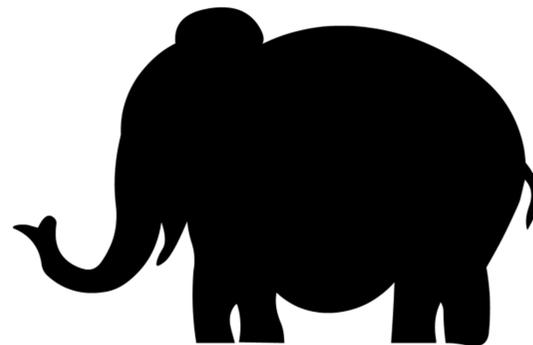
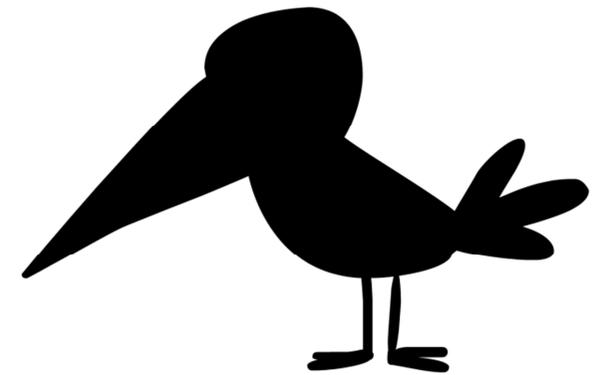


Quelle est ta suggestion ?  
Quand est-ce que cela pourrait également être... ?  
Comment cela peut-il être ?  
Racontez-nous.

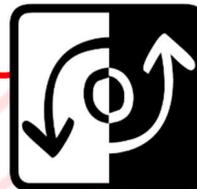


Est-ce que je peux t'aider ?  
J'ai une idée.





**À qui appartient cette ombre ?**



**DÉMARRER**

**Penser à un objet** qui change dans le temps. N'en discutez pas avec votre enfant. Offrez au contraire à l'enfant de deviner l'objet.

**Décider les rôles**

Vous pouvez jouer avec votre propre personnage ou « devenir » l'objet auquel vous pensez. Il peut être plus facile pour vous d'introduire un médiateur dans le jeu (un jouet ou un objet aux alentours). Le médiateur peut parler la langue cible.

**Définir une tâche**

Demandez à votre enfant de deviner qui vous êtes/ce que vous êtes en pensant à résoudre le puzzle (utilisez la structure dans la section « contextuelle » pour faire le puzzle). Assurez-vous de vous référer aux deux propriétés opposées de l'objet.

**CONSTRUIRE**

**Construire un dialogue**

Utilisez le médiateur pour guider votre enfant dans sa réflexion. Si l'enfant a une idée, le médiateur peut l'aider à voir ce qui est ou n'est pas possible grâce à la comparaison de l'idée par rapport à ce que nous savons de l'objet. Souvenez-vous que le but n'est pas seulement de deviner, mais d'aider l'enfant à rechercher différentes façons de combiner les opposés. Essayez de travailler avec 3 à 5 objets.

**Si l'enfant est intéressé :**

*Laissez l'enfant conduire le jeu et faire des puzzles lui-même/elle-même.*

*Offrez à votre enfant de créer des puzzles comme celui-ci lorsque la situation le permet (par exemple, aller dans une voiture, cuisiner un repas, etc.)*

**CONTEXTUELLE**

C'est..., mais pas... Il s'agit de... (opposé), mais pas...  
C'est..., mais pas... Il s'agit de... (opposé), mais pas...  
Qu'est-ce que c'est ?

**GÉNÉRIQUE**

Peut-il être opposé ? Comment feras-tu pour le rendre contraire ?  
Le contraire est : Quel est son opposé ?  
Est-ce que cela peut également être...  
Est-ce que cela peut être d'abord... puis... Est-ce que cela peut-être...  
ici mais... là ? Est-ce que l'ensemble peut être... mais fait partie...  
il s'agit de deux...

**SOUTIEN**

Froid et chaud, jeune et vieux ; noir et blanc, unifions-les !  
C'est une bonne remarque. Très bien !  
Pense à quelque chose d'autre, veux-tu ?



C'est... et c'est...  
Comment peut-il être les deux ?  
Quel est son opposé ?



Il s'agit de... Son contraire est...  
J'ai... Je pense...  
Oui. Non, je ne sais pas...



Je cherche un ami.  
Quel est son opposé ?  
Je peux être les deux... et...



N'est-ce pas identique ?  
Est-il opposé ?  
Connais-tu ça ?



A-t-il un opposé ?  
Peux-tu me dire comment il peut être les deux ?



Est-ce que je peux t'aider ?  
Je peux te l'expliquer,

