



PHASE 1 : BON — MAUVAIS



- VOIR LES EFFETS DES ACTIONS;
- DÉCOUVRIR LES POINTS POSITIFS ET NÉGATIFS ;
- APPRENDRE À CONSTRUIRE DES ARGUMENTS.

But : voir qu'une seule et même action conduit toujours à des conséquences aussi bien positives que négatives.

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

Ces activités sont centrées autour de l'observation des bons et des mauvais côtés d'actions variées. Vous pouvez utiliser tout type d'action tant qu'elle reste claire pour votre enfant et qu'il/elle peut les distinguer des activités quotidiennes. Quelques idées :

- Un personnage de dessin animé/livre entreprenant une transformation (devient grand/petit, puissant/faible, etc.)
- Acheter un jouet qui est abordable, cher, qui fonctionne avec une pile, etc.
- Ajouter un certain ingrédient (sel, sucre, huile d'olive, etc.) dans un repas

RÔLES

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



Parent : capitaine de vaisseau, pharaon, douanier, jouet, ingrédient, etc.



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



Médiateur : peluche, poupée, soldat, 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 résolue. Se focaliser sur la découverte de points positifs et négatifs d'une seule et même action. Amenez également l'enfant à vous interroger.

As-tu aimé le jeu ?

Qu'est-ce qui était bon/mauvais le concernant ?

Si nous..., serait-il bon ou mauvais ?

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 ?

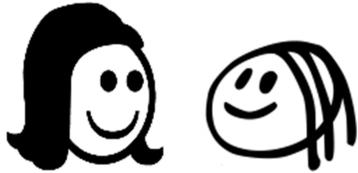
Premièrement, nous... Puis... La tâche était...

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



PHASE 1 : BON — MAUVAIS

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. Dated chaque évaluation.



++
peut facilement le faire

+
peut le faire

○
ne suis pas sûr

-
ne peut pas le faire

--
trop difficile

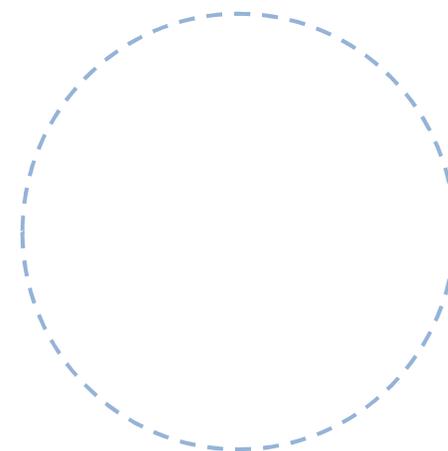
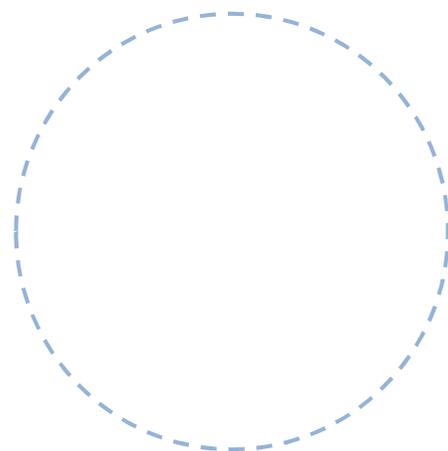
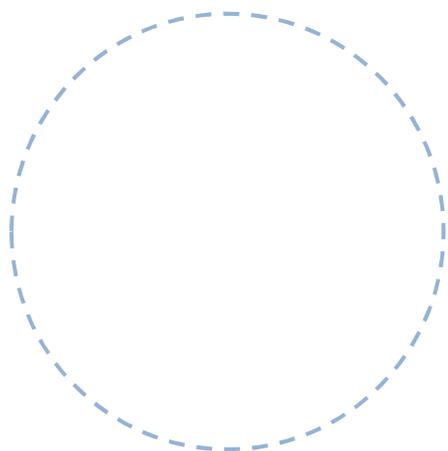
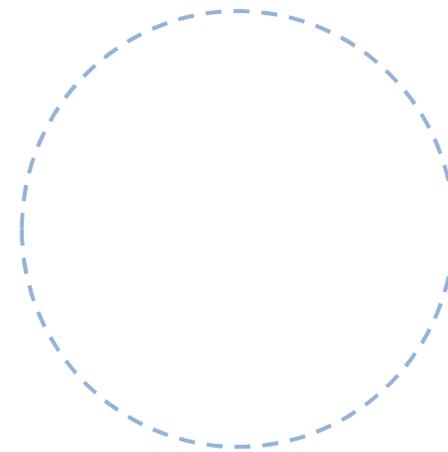
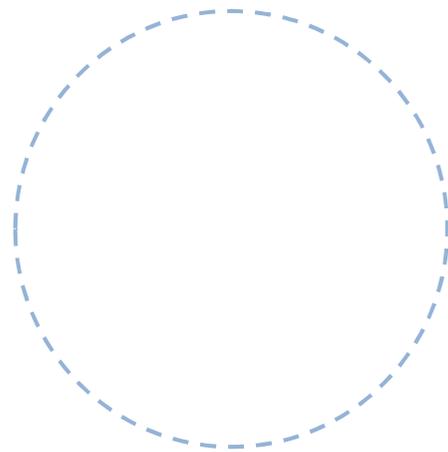
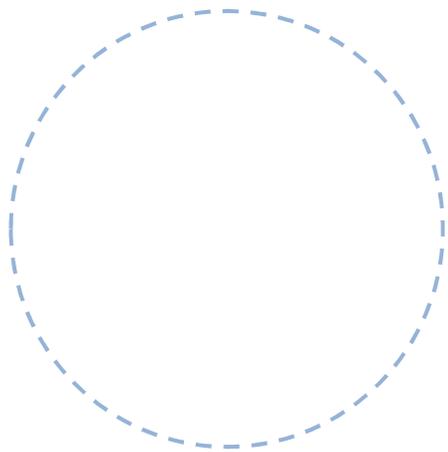
| Mon enfant peut : | date | date | date | date | date | date |
|--|------|------|------|------|------|------|
| voir les conséquences d'une action | | | | | | |
| définir aussi bien les points négatifs que positifs d'une action | | | | | | |
| expliquer la raison pour laquelle une action est nécessaire | | | | | | |

voir les conséquences d'une action

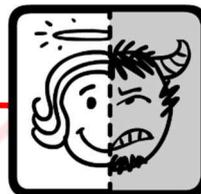
définir aussi bien les points négatifs que positifs d'une action

expliquer la raison pour laquelle une action est nécessaire





Qu'est-ce que cela peut être ?



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

La tâche est de devenir un ami de l'objet choisi. Pour ce faire, vous devez sélectionner une propriété ou un « travail » de l'objet qui souhaite être votre ami et démontrer aussi bien ses « bons » que ses « mauvais » côtés. Vous devez également donner les raisons pour les côtés « bons » et « mauvais ». S'ils sont acceptés, vous devenez un ami. La tâche est de trouver le plus d'amis possibles pour l'objet choisi, que les autres joueurs.

CONSTRUIRE

Construire un dialogue

Montrez le comportement que vous attendez de votre enfant grâce au médiateur (Je suis une balle. Je peux rendre un enfant heureux dans le jeu - c'est bon, mais je peux également le/la toucher - c'est mauvais). Guidez votre enfant afin de trouver la face cachée (Est-ce toujours bon/mauvais ? Te rappelles-tu quand... ?) Utilisez le médiateur pour aider votre enfant grâce à des idées le cas échéant.

Si l'enfant est intéressé :

Amenez l'enfant à collecter les objets les plus contradictoires à la banque (ceux qui présentent le plus de propriétés qui sont aussi bien « bonnes » que « mauvaises »).

Amenez l'enfant à trouver « un champion ami » (c.-à-d. un objet qui a le plus d'amis avec le même ensemble de caractéristiques opposées). Vous pouvez rechercher soit un champion général, soit dans des contextes spécifiques (par exemple, la cuisine, le terrain de jeux, etc.)

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

C'est bon/mauvais, car... Faire quelque chose de

bon/mauvais, car...

C'est bon, car... mais c'est également mauvais, car...

SOUTIEN

Il faut décider, si c'est bon ou mauvais.

Bon commentaire. Tu as raison ici.

Beau groupe ! Très bien !



(Faire quelque chose) est bon, car...
Peux-tu également trouver quelque chose de bon ?

Veux-tu devenir mon ami ?



Je pense que c'est bon, parce que...
Il est... Être... est...

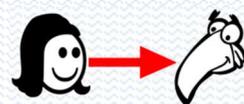
Je pense que c'est mauvais, parce que...
Est-ce que je peux être ton ami ?



Peux-tu le prouver ?
Quelque chose d'autre ?
Pourquoi serait-il bon ?



Est-ce bon ? Pourquoi ?
Je veux un ami.
Ils sont amis, car...



Peut-il être mauvais ? Je sais...
Pourquoi est-ce bon pour ?



Est-ce que je peux t'aider ?
Et si nous..., serait-ce bon ou mauvais ?
Pourquoi ?





Fait des triangles noirs pour créer l'image d'un objet.



→ 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 ce faire, vous devez sélectionner une propriété ou un « travail » de l'objet qui souhaite être votre ami et démontrer aussi bien ses « bons » que ses « mauvais » côtés. Vous devez également donner les raisons pour les côtés « bons » et « mauvais ». S'ils sont acceptés par le « garde », vous pouvez traverser.

••• CONSTRUIRE

Construire un dialogue

Montrez le comportement que vous attendez de votre enfant grâce au médiateur (Je suis une voiture disant : Je suis faite de métal. C'est bon, car ma durée de vie est supérieure à celle d'un véhicule en plastique, mais c'est également mauvais, car je peux blesser un enfant lorsque je tombe sur son pied). Guidez votre enfant afin de trouver la face cachée (Est-ce toujours bon/mauvais ? Te rappelles-tu quand... ?) Utilisez le médiateur pour aider votre enfant grâce à des idées le cas échéant. Souvenez-vous qu'il est aussi important de trouver des arguments (c.-à-d., pourquoi quelque chose est « bon » ou « mauvais ») que les « bons » et « mauvais » côtés eux-mêmes.

Si l'enfant est intéressé :

Encouragez l'enfant à échauffer des hypothèses concernant les objets qui peuvent avoir le plus de conséquences contradictoires pour certaines propriétés ou « travaux ».

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

C'est bon/mauvais, car...
Faire quelque chose de bon/mauvais, car...
C'est bon, car... mais c'est également mauvais, car...

SOUTIEN

Il faut décider, si c'est bon ou mauvais.
C'est une bonne remarque. Tu as raison ici. Très bien !



(Faire quelque chose) est bon, car...

(Faire quelque chose) est mauvais, car...



Comment peux-tu te rendre là-bas ?
Regarde, si quelqu'un pense différemment...



Peut-il être mauvais ? Je sais...
Pouvons-nous faire en sorte d'être les deux ? Comment ?



Je pense que c'est bon, parce que...

Il est... Être... est...

Je pense que c'est mauvais, parce que...



Est-ce mauvais ? Pourquoi ?
Est-ce que je peux entrer ?
Comment cela peut-il devenir bon ?



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





Colorie les parties qui forment un tout.



DÉMARRER

Décider les rôles

Vous êtes sur le point de jouer un jeu de compétition avec l'enfant. Choisissez entre jouer votre propre personnage ou adopter des rôles. Le dernier choix vous permettra, ainsi qu'à l'enfant, de jouer différents rôles.

Options : jouets, objets environnants dans la maison, choses sur le terrain de jeu, etc.

Choisissez les objets, les propriétés ou les « travaux » qui sont bien connus de votre enfant. Ces objets peuvent être des personnages dans votre jeu. Choisissez au moins un objet qui parle vraisemblablement la langue cible. Attirez l'attention de votre enfant aux différentes propriétés.

Définir une tâche

Les personnages concourent en étant capables de voir la face cachée du plus grand nombre de propriétés ou « travaux » d'un objet possibles. Le premier personnage choisit une propriété et donne les « bonnes » et « mauvaises » raisons. Puis, le personnage suivant choisit une autre propriété et en fait de même.

CONSTRUIRE

Construire un dialogue

Montrez ce que vous attendez de l'enfant (téléguider la voiture est bon, car cela rend le jeu plus intéressant, mais c'est mauvais, car j'ai toujours besoin de piles et je n'en ai pas toujours).

Guidez votre enfant afin de trouver la face cachée (est-ce toujours bon/mauvais ? Te rappelles-tu quand... ?) Utilisez le médiateur pour aider votre enfant grâce à des idées le cas échéant.

Essayez de travailler avec 3 à 5 objets.

Si l'enfant est intéressé :

Amenez l'enfant à collecter les objets les plus contradictoires à la banque (ceux qui présentent le plus de propriétés qui sont aussi bien « bonnes » que « mauvaises »).

CONTEXTUELLE

Devons-nous faire une compétition ?

Qui sera le gagnant ?

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

GÉNÉRIQUE

C'est bon/mauvais, car... Faire quelque chose de bon/mauvais, car...

C'est bon, car... mais c'est également mauvais, car...

SOUTIEN

Il faut décider, si c'est bon ou mauvais.

C'est exact ! Parfait ! Tu as gagné ! Bien joué !



(Faire quelque chose) est bon comme...
Penses-tu que... est bon ?
Qu'en est-il... ?



C'est bon/mauvais
Je pense que c'est...
Pour faire quelque chose.



Regarde. Tu peux... Serait-ce bon ou mauvais ?
Regarde, si quelqu'un pense différemment... Qu'en est-il...



Peux-tu m'aider ?
Comment cela peut-il être mauvais/bon ?
As-tu une idée ? Donne-moi un indice.



Qu'en est-il de l'autre côté désormais ? Est-ce que cela peut également être bon/mauvais ?



Est-ce que je peux t'aider ?
Je sais, je sais...
Regarde son/sa... Tu vois l'intérêt ?
(par exemple, chuchoter à l'enfant pendant le jeu)





Comment ceux-ci peuvent-ils être regroupés ?



→ DÉMARRER

Choisissez un objet. Réfléchissez à ses propriétés ou à une action qu'il effectue. Choisissez ladite propriété/action dont les conséquences aussi bien positives que négatives sont relativement évidentes.

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).

⬇️ 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 votre enfant à visualiser aussi bien les points positifs que négatifs. 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

Faire ceci/avoir ceci est bon, car...
Faire ceci/avoir ceci est mauvais, car...
Faire ceci/avoir ceci est bon, car...
Faire ceci/avoir ceci est mauvais, car...
Qu'est-ce que c'est ?

GÉNÉRIQUE

C'est bon/mauvais, car...
Faire quelque chose de bon/mauvais, car...
C'est bon car... mais c'est également mauvais car...

SOUTIEN

Il faut décider, si c'est bon ou mauvais.
Bonne remarque. Tu as raison ici. Très bien !



Non. Essaie de nouveau.
Qu'est-ce que cela peut être d'autre ?
Regarde ici. Si je... que se passe-t-il ?



Ce n'est pas un...
Peux-tu répéter ?
Qu'est-ce que... ?



Peux-tu te rappeler ce qui était bon ?
Peux-tu nommer ce qui était mauvais ?
Est-ce que je peux t'aider un petit peu ?



Est-ce bon ?
Voyons... Je pense...
Savez-vous ?



Peux-tu m'aider ?
Ai-je raison ?



Est-ce que je peux t'aider ?
Je pense que ça peut être...
parce que ...

