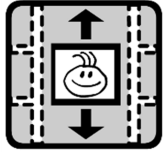




PHASE 1 : JEU DE L'ASCENSEUR



- APPRENDRE À IDENTIFIER LES PIÈCES D'ÉLÉMENTS DIVERS ;
 - DÉCOUVRIR LE CONTEXTE/L'ENVIRONNEMENT OU LES ÉLÉMENTS VIVENT ;
 - VISUALISER LES TRÈS PETITES PIÈCES DES ÉLÉMENTS ET OBSERVER LES ÉLÉMENTS EUX-MEMES COMME ÉTANT DES PETITES PIÈCES D'AUTRES ÉLÉMENTS
- Remarque : nous pouvons avoir à faire à cet objet précis ou cet objet comme un de son genre.*

But : aider votre enfant à visualiser que tous les éléments soient constitués de pièces et fassent eux-mêmes partie d'autres éléments.

REGLES DE COMMUNICATION :



DÉMARREZ PETIT



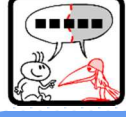
LAISSEZ-LES ÊTRE SILENCIEUX



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

Tout en observant votre enfant jouer ou en le regardant et en lisant à votre enfant, réfléchissez au genre d'objets ou de phénomènes naturels que vous souhaitez utiliser pour l'activité. Les éléments que vous choisissez en premier lieu devront avoir des pièces clairement identifiées pour l'enfant et faire partie de groupes/classes qu'il/elle connaît. Quelques suggestions :

- Un personnage de dessin animé (parties : tête, jambes, bras ; une partie d'un dessin animé)
- Tablette (parties : écran, boîtier, fentes ; une partie d'un appareil électronique)
- Une voiture (parties : portière, roue, pare-chocs ; une partie d'un jouet)

RÔLES

Réfléchissez à des rôles possibles dans le jeu pour vous et votre enfant que vous pouvez adopter avec des objets/phénomènes que vous avez choisis. Quelques suggestions :



Parent : un sac/une valise, un garage, un jardin, un placard



Enfant : une partie de vêtement, une voiture, une plante, un ustensile de cuisine



Médiateur : un jouet, un ingrédient, une chaussure

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 ?

Préfères-tu aller en haut ou en bas ?

Pouvons-nous apprendre à tes jouets comment utiliser l'ascenseur ? Essayons.

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 ?

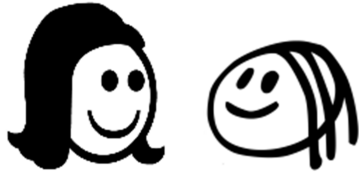
Pourquoi l'as-tu/l'a-t-il/elle fait ?

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

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



PHASE 1 : JEU DE L'ASCENSEUR



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.

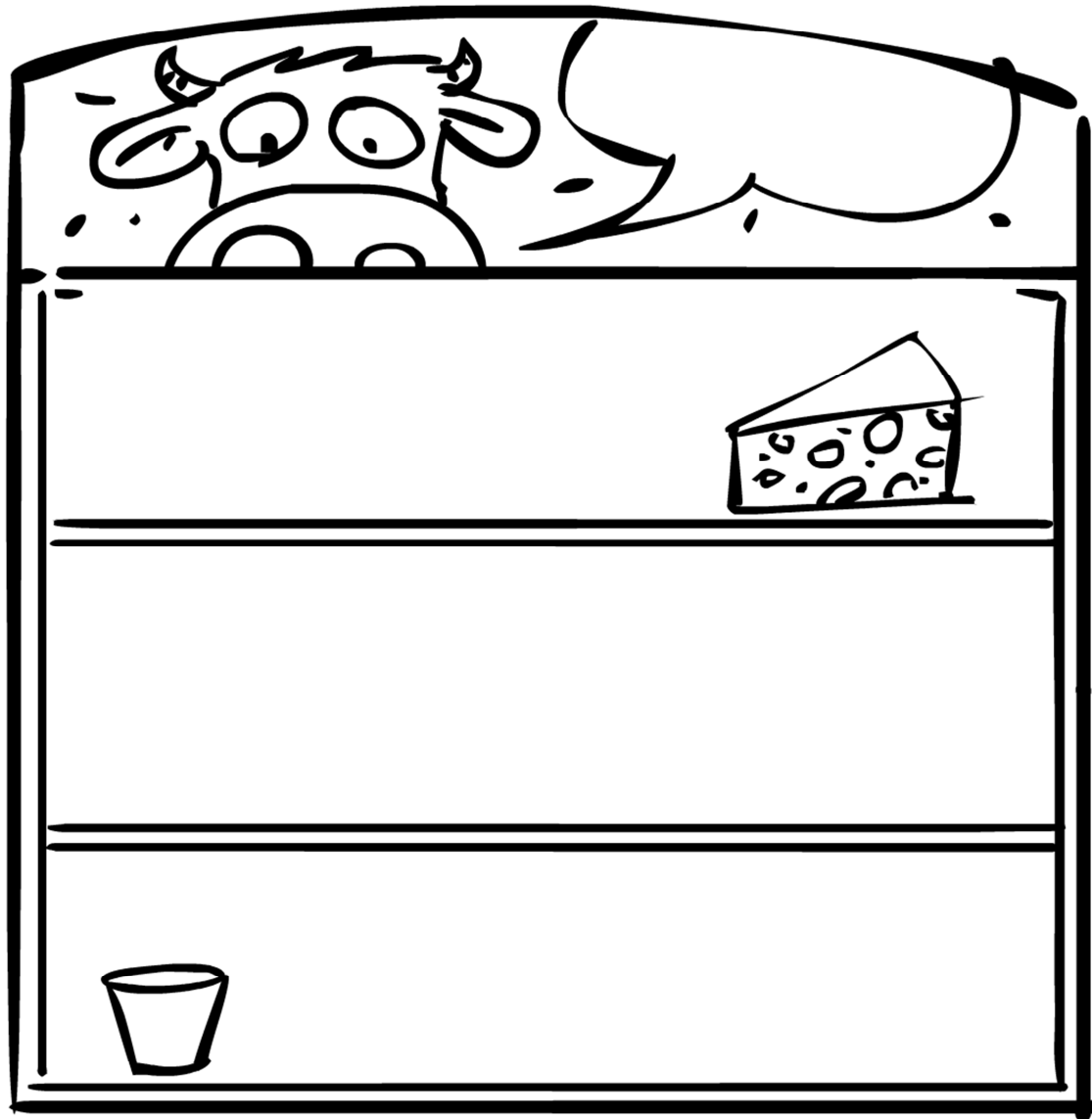
| | | | | |
|---------------------------------------|---------------------------|-----------------------------|----------------------------------|-----------------------------|
| ++ peut facilement le faire | + peut le faire | ○ ne suis pas sûr | - ne peut pas le faire | -- trop difficile |
|---------------------------------------|---------------------------|-----------------------------|----------------------------------|-----------------------------|

| Mon enfant peut : | date | date | date | date | date |
|---|------|------|------|------|------|
| identifier des parties des éléments | | | | | |
| trouver les contextes où vivent les éléments | | | | | |
| voir les éléments comme étant des parties d'autres éléments | | | | | |

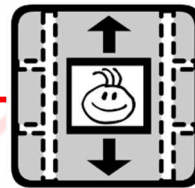
identifier des parties des éléments

trouver les contextes où vivent les éléments

voir les éléments comme étant des parties d'autres éléments



Complète l'image et colorie-la.



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 soit a) choisir au moins une partie commune aux deux objets (par exemple, un moteur et une voiture possèdent tous deux une roue) - descendez d'un étage le long de l'ascenseur ou b) trouvez au moins un groupe plus important auquel deux de ces objets appartiennent (par exemple, une voiture et un ours en peluche sont tous deux des jouets) - montez d'un étage avec l'ascenseur. Essayez de trouver autant d'objets que possible pouvant être amis avec l'objet choisi.



CONSTRUIRE

Construire un dialogue

Utilisez le médiateur pour montrer à votre enfant comment se rendre un niveau plus bas et trouver des parties (je vais dans l'ascenseur et je descends d'un étage. Que vois-je ici ? (J'ai...) et un étage plus haut. Ici, vous pouvez trouver des objets dans une situation immédiate (par exemple, des jouets sur un tapis, des choses sur le plancher, des objets dans la chambre, etc.) ou des objets appartenant à un genre (jouets, meubles, ustensiles de cuisine, etc.).

Aidez l'enfant à voir les parties ou les groupes en réalisant l'investigation des étages ensemble. Ne sautez pas la discussion pour favoriser la vitesse !

Si l'enfant est intéressé :

Choisissez plusieurs objets que votre enfant aime et demandez-lui de deviner lequel aura le système d'ascenseur le plus long. Puis, examiner l'hypothèse par la construction de l'ascenseur de chaque objet. L'étape suivante pourrait être de deviner quels étages dans l'ascenseur serait le plus bondé (c.-à-d. contenant le plus d'objets). Celle-ci pourrait être également contrôlée plus tard.

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

Revenons dans l'ascenseur. Nous allons en haut/en bas. Appuie sur le bouton.

Que voyons-nous ici ? J'appartiens à... Je suis fait(e) de...
De quoi es-tu constitué ? Quelles sont tes pièces ?

SOUTIEN

C'est celle que tu as trouvé, quelque chose doit se trouver autour
Regarde ici. Comment appelles-tu ceci ? Tu es presque là.



A quel groupe appartiens-tu ?
Quels sont les autres objets appartenant à ce groupe ?
Combien de pièces as-tu ?



Je vais dans le groupe de...
Je suis fait(e) de...
J'ai ...
... est également comme moi.



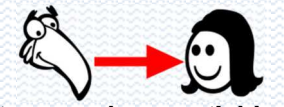
Comment peux-tu voir à quels groupes ces objets appartiennent ?
Allons un étage plus haut. Que fais-tu ?



N'est-ce pas le même ?
Laisse-moi appuyer sur le bouton, Est-ce que je peux entrer ?
Nous allons en haut.

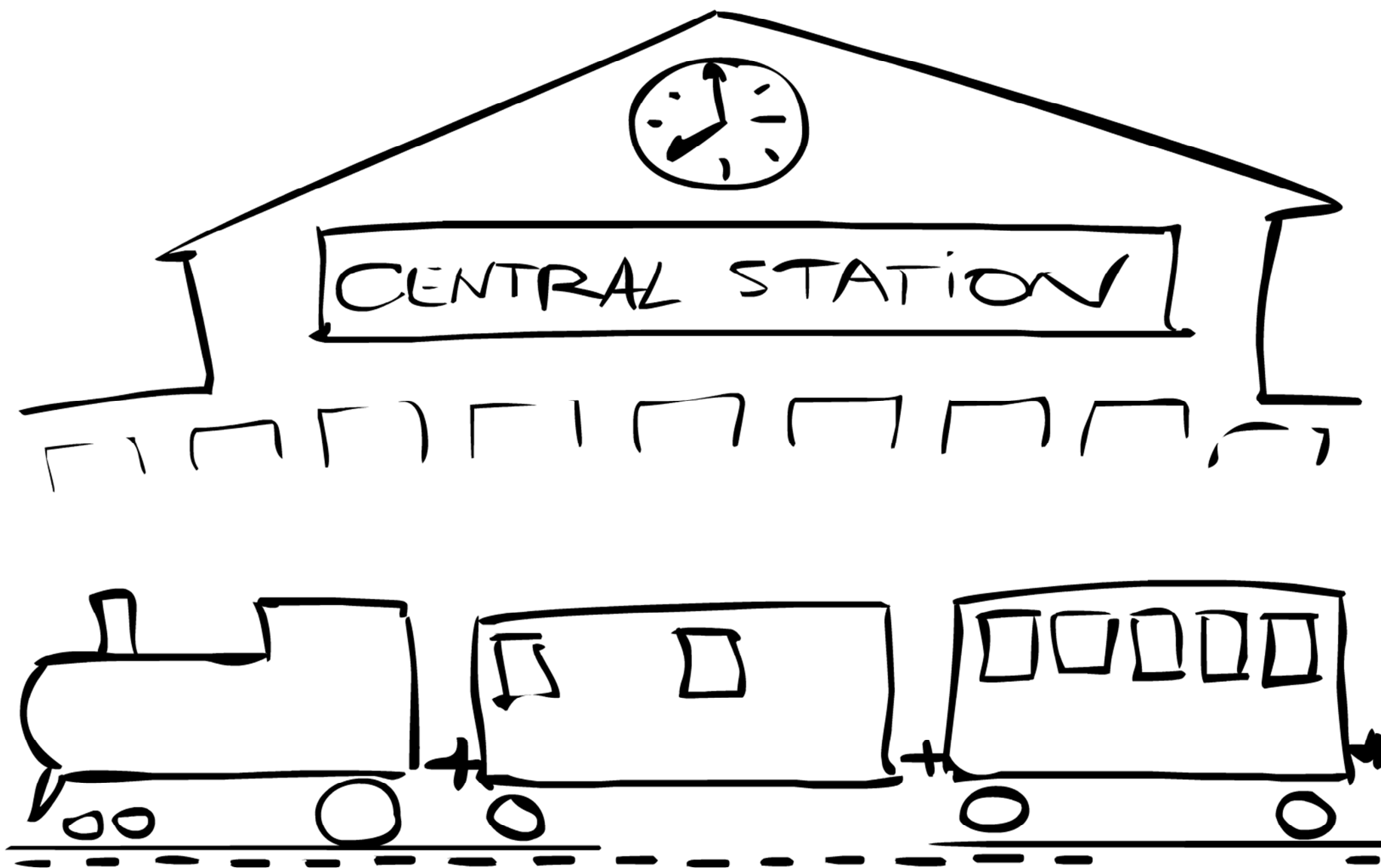


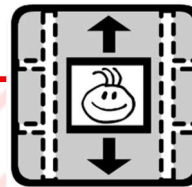
Qu'est-ce qui te permet de dire qu'il s'agit du niveau suivant ?
Peux-tu m'aider ?
Ai-je raison ?



Est-ce que je peux t'aider ?
J'ai une idée.
Nous sommes désormais un niveau plus haut. Laisse-moi voir ce que nous avons ici.







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, ils doivent a) soit nommer un groupe auquel ils appartiennent ainsi que le garde ou b) choisir au moins une partie commune aux deux objets.

CONSTRUIRE

Construire un dialogue
Utilisez le médiateur pour montrer à votre enfant comment se rendre un niveau plus bas et trouver des parties communes (je vais dans l'ascenseur et je descends d'un étage. Que vois-je ici ? (J'ai...) ou un étage plus haut. Ici, vous pouvez trouver des objets dans une situation immédiate (par exemple, des jouets sur un tapis, des choses sur le plancher, des objets dans la chambre, etc.) ou des objets appartenant à un genre (jouets, meubles, ustensiles de cuisine, etc.). Aidez l'enfant à voir les parties en réalisant l'investigation des étages ensemble. Ne sautez pas la discussion pour favoriser la vitesse !

Si l'enfant est intéressé :
Vous pouvez rendre le jeu plus difficile en amenant le garde à accepter uniquement les groupes/super systèmes en commun.

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

Revenons dans l'ascenseur. Nous allons en haut/en bas.
Appuie sur le bouton.

Que voyons-nous ici ? J'appartiens à... Je suis fait(e) de...
De quoi es-tu constitué ? Quelles sont tes pièces ?

SOUTIEN

C'est celle que tu as trouvé, quelque chose doit se trouver autour
Regarde ici. Comment appelles-tu ceci ? Tu es presque là.



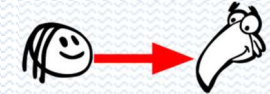
Tu dois nommer... pour passer.
Dis-moi quelles parties nous avons en commun.
Combien de pièces as-tu ?



J'appartiens au groupe de...
Je suis fait(e) de...
J'ai ...
... est également comme moi.



Comment vois-tu le groupe ?
Rendons-nous un étage plus haut.
Que vois-tu ?



N'est-ce pas le même ?
Est-ce que je peux entrer ? Est-ce que je peux passer ?
Ai-je raison ?

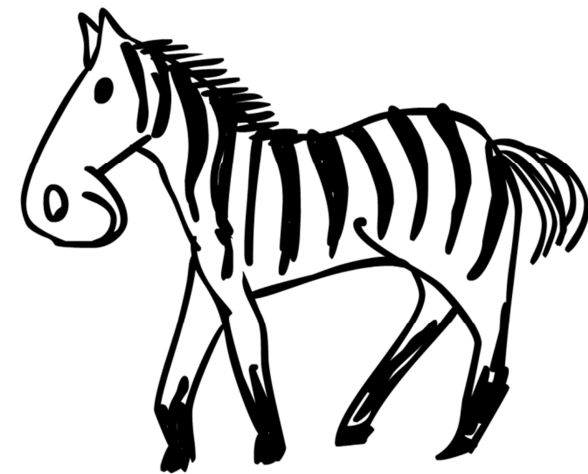


Qu'en est-il de toi ? Peux-tu le dire ?
Peux-tu m'aider ?



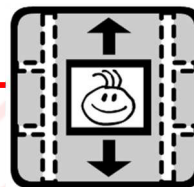
Est-ce que je peux t'aider ?
Je sais. J'ai une idée.





**Tellement d'endroits différents !
Dessine ce qui est autour**





DÉMARRER

Choisissez un objet dont les parties qui le constituent sont relativement faciles à définir pour votre enfant. Il est plus facile de choisir des objets que votre enfant peut voir et toucher en jouant.

Options : jouets, meubles, livres, etc.

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.

Rôles possibles : un jouet, l'objet choisi, le personnage linguistique/de réflexion

Définir une tâche

Tour à tour vous allez soit un étage au dessus - au groupe suivant auquel appartient l'objet/un super système, ou vous vous rendez un étage plus bas - aux pièces constituant l'objet/au sous-système. La tâche consiste à trouver autant d'objets à l'étage de destination que possible, c'est-à-dire tous les sous ou super systèmes de l'objet donné.

CONSTRUIRE

Construire un dialogue

Montrez comment passer à l'étape suivante (Maintenant, nous prenons l'Angry Bird et rendons-nous un niveau plus bas. Que voyons-nous ici ? Bien, le corps, la tête, etc.) Ne rejetez pas les réponses de votre enfant. Assurez-vous que l'enfant n'a pas sauté un niveau (Le bec ferait-il partie d'une plus grande partie de l'oiseau ?). Ne vous pressez pas, passez suffisamment de temps à chaque niveau pour ne rien rater.

Si l'enfant est intéressé :

Encouragez votre enfant à trouver les objets avec le système « comprenant l'ascenseur le plus long », c.-à-d. avec le plus grand nombre d'étages. Amenez votre enfant à recueillir le gagnant dans différents contextes.

CONTEXTUELLE

Devons-nous faire une compétition ? Qui sera le gagnant ? Nous sommes les champions ! Je suis en train de gagner !

GÉNÉRIQUE

Revenons dans l'ascenseur. Nous allons en haut/en bas. Appuie sur le bouton.

Que voyons-nous ici ? J'appartiens à... Je suis fait(e) de... De quoi es-tu constitué ? Quelles sont tes pièces ?

SOUTIEN

C'est celle que tu as trouvé, quelque chose doit se trouver autour Regarde ici. Comment appelles-tu ceci ? Tu es presque là.



À quel groupe appartiens-tu ?
Quels sont les autres objets appartenant à ce groupe ?
Combien de pièces as-tu ?



Je vais dans le groupe de...
Je suis fait(e) de...
J'ai ...
... est également comme moi.



Penses-tu qu'il s'agit du même étage ? Que vois-tu d'autre ici ?
Est-ce le niveau suivant ?



N'est-ce pas le même ?
Qu'est-ce que ceci ?
Peux-tu m'aider ?

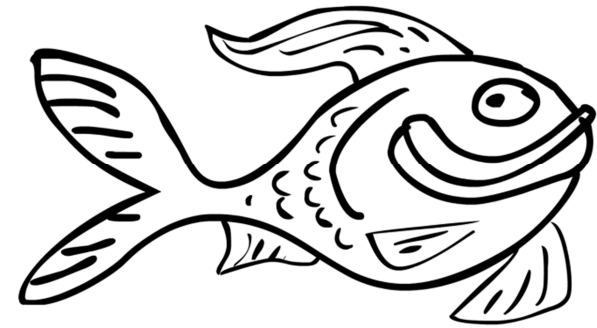
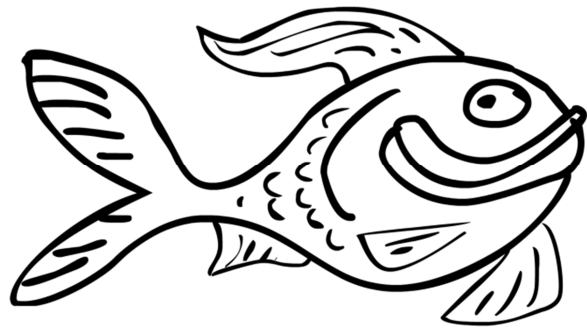


Qu'est-ce qui te permet de dire qu'il s'agit du niveau suivant ?
Peux-tu m'aider ?
Ai-je raison ?

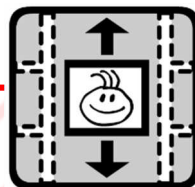


Est-ce que je peux t'aider ?
J'ai une idée. S'il te plaît, est-ce que je peux ?





Comment suis-je arrivé là ? Dessine ce qui est autour.



DÉMARRER

Pensez à un objet qui a plusieurs pièces. Choisissez celles que votre enfant connaît. Ne discutez pas de l'objet 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 en a) soit se référant à trois parties que vous avez (utilisez la structure dans la section « contextuelle »), b) soit en désignant trois groupes auxquels vous appartenez. La dernière proposition est habituellement la plus difficile.

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 uniquement de deviner, mais d'aider votre enfant à visualiser combien de pièces appartiennent à un objet (sous-systèmes) et à un groupe (super systèmes).

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.)

CARTE D: DEVINER

CONTEXTUELLE

Il/elle a un..., mais n'a pas... /Il/elle est une partie de..., mais n'a pas... .

Il/elle a un..., mais n'a pas... /Il/elle est une partie de..., mais n'a pas... .

Il/elle a un..., mais n'a pas... /Il/elle est une partie de..., mais n'a pas... .

Qu'est-ce que c'est ?

GÉNÉRIQUE

Revenons dans l'ascenseur. Nous allons en haut/en bas. Appuie sur le bouton.

Que voyons-nous ici ? J'appartiens à... Je suis fait(e) de...

De quoi es-tu constitué ? Quelles sont tes pièces ?

SOUTIEN



Non. Essaie de nouveau.
Qu'est-ce qu'il/elle possède ?
Qu'est-ce que cela peut-être d'autre ?



Ce n'est pas un...
Il/elle est fait(e) de...
Je pense...



Peux-tu nommer d'autres objets ?
Qui a... ?



Crées que puede ser...
Vamos a ver... Creo...
¿Lo sabe?



Penses-tu que cela puisse être...
Voyons... Je pense...
Savez-vous ?



Est-ce que je peux t'aider ?
Laisse-moi penser à voix haute un petit peu.

