



# PHASE 1: CARTES D'ACTIVITÉS UNIVERSELLES

**But :** apprendre à regrouper des éléments selon leurs paramètres.

- TROUVER DES CARACTÉRISTIQUES DIFFÉRENTES ;
- APPRENDRE À GROUPEZ DES ÉLÉMENTS ;
- PRATIQUER EN POSANT DES QUESTIONS FORTES.

Jeux de l'intrus, oui-non et du tri sont des exemples de tâches universelles. Chacun d'entre eux est uniquement décrit sur une carte, mais ils peuvent être effectués de nombreuses fois en changeant les objets traités.

Les trois tâches peuvent être accomplies dans pratiquement tous les environnements, par exemple, en voyageant, en jouant, en lisant, etc. Vous pouvez y jouer indépendamment ou les inclure dans d'autres jeux ou activités.

## REGLES DE COMMUNICATION :



**DÉMARREZ PETIT**



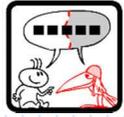
**LAISSEZ-LES ÊTRE SILENCIEUX**



**CORRECTIONS MASQUEES**



**DES PHRASES ET NON PAS DES MOTS**



**TRADUCTION 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.

Quelques suggestions :

- Objets provenant de l'activité de votre enfant (voitures, jouets, dessins, etc.)
- Objets provenant de l'environnement (arbres, fleurs, ingrédients, coquillages, etc.)
- Éléments provenant des médias (personnages de dessin animé/livres, chansons, images, etc.)

## RÔLES

Réfléchissez à des rôles possibles dans le jeu avec des objets/phénomènes que vous avez choisi. Il peut s'agir d'un rôle auquel le regroupement (pour le tri), l'exclusion (jeu de l'intrus) ou la devinette (oui-non) est adapté. Si vous préférez, vous pouvez également proposer ces tâches à partir de votre propre personnage.



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. Concentrez-vous sur les paramètres qui vous ont aidé. Amenez également l'enfant à vous interroger.

As-tu aimé le jeu ?

Qu'as-tu fait ?

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...

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. Dotez chaque évaluation.



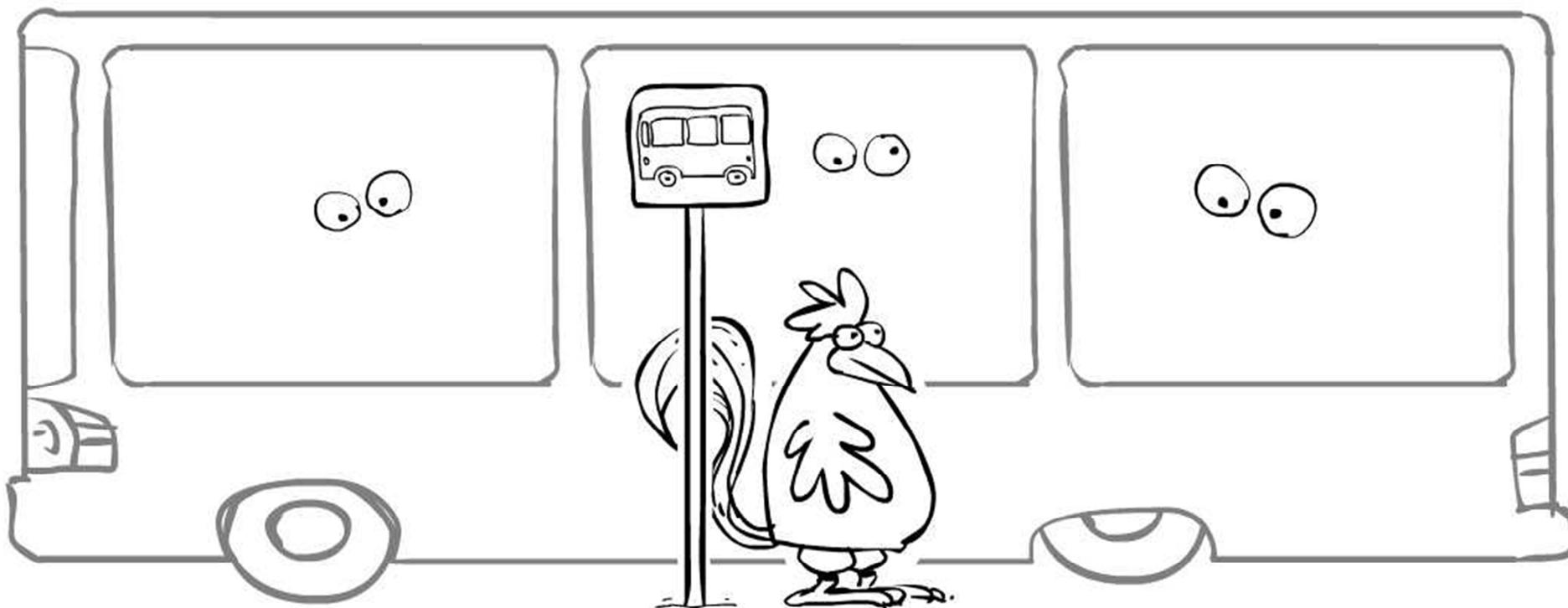
<b>++</b> peut facilement le faire	<b>+</b> peut le faire	<b>○</b> ne suis pas sûr	<b>-</b> ne peut pas le faire	<b>--</b> trop difficile
---------------------------------------	---------------------------	-----------------------------	----------------------------------	-----------------------------

Mon enfant peut :	date	date	date	date	date	date
remarquer les différentes caractéristiques des éléments.						
regrouper les caractéristiques par paramètres.						
poser des questions solides.						

remarquer les différentes caractéristiques des éléments

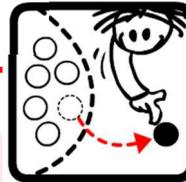
regrouper les caractéristiques par paramètres

poser des questions solides





 **Colorie les objets pour les faire apparaître différemment.**



**JEU DE L'INTRUS**

**DÉMARRER**

**Choisissez 3 à 5 objets** avec lesquels vous jouerez. Démarrez avec des objets présentant des paramètres d'exclusion connus par votre enfant (par exemple, les voitures peuvent être exclues selon la couleur, la taille, la fabrication, le type, etc.). Vous pouvez introduire plus tard des paramètres moins connus (par exemple, l'âge des voitures, le nombre de portes/roues, etc.) et/ou augmenter le nombre d'objets.

**Décider les rôles**

Vous allez jouer à un jeu « trouver l'intrus ». Choisissez entre jouer avec votre personnage ou adopter un rôle (par exemple, un dinosaure qui mangera une voiture, à moins qu'elle prouve ce qui la rend différente des autres voitures)

**Définir une tâche**

Je suis spécial/intrus, car... Chaque objet doit prouver chacun à leur tour ce qui les rend différents des autres. Vous pouvez rester en demandant à l'enfant de jouer avec un objet, puis en augmentant le nombre des objets avec lequel il/elle joue.

**CONTEXTUELLE**

Regarde ce que nous avons ici... Sont-ils tous identiques ?  
 Qui se démarque ?  
 Que se passe-t-il si je dis que ces 3 là vont ensemble et que celui-ci est l'intrus ? Pourquoi ?  
 Je pense... est différent/se démarque/est l'intrus

**GÉNÉRIQUE**

Sont-ils tous identiques ? Sont-ils similaires ? Pourquoi ?  
 Ils sont similaires/différents car... Ils sont/ont...  
 C'est... (ce n'est pas)

A quels points sont-ils différents/similaires ? Qu'est-ce qui les rend différents ?

**SOUTIEN**

Trouve l'intrus, il est où ?  
 Excellent. Une bonne question ! Bien joué!

**CONSTRUIRE**

**Construire un dialogue**

Montrez le comportement que vous attendez de votre enfant grâce au médiateur (par exemple, l'une des voitures - je suis spéciale, car je suis la seule voiture bleue, les autres sont vertes). Utilisez le médiateur pour attirer l'attention de votre enfant aux différents paramètres (est-ce que je peux aussi parler des noms ? Je suis McQueen et les autres voitures n'ont pas de nom. 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.

**Si l'enfant est intéressé**

Amenez votre enfant à jouer le jeu avec tout ce qui peut se trouver autour, par exemple, les maisons dans la rue, les voitures qui passent, les enfants en classe, etc.



Qu'est-ce qui rend ces (2 à 4) objets similaires ?  
 Est-il/-elle différent(e) ?  
 Pourquoi ?  
 Pourquoi sont-ils ensemble ?



Il est exclu, car...  
 Ils sont ensemble  
 Car...



Est-ce que je peux t'aider ? Ils/elles ont/sont...  
 Regarde ici. Qu'est-ce qui est différent ?



Je pense...  
 Sais-tu ?  
 Qu'en penses-tu ?



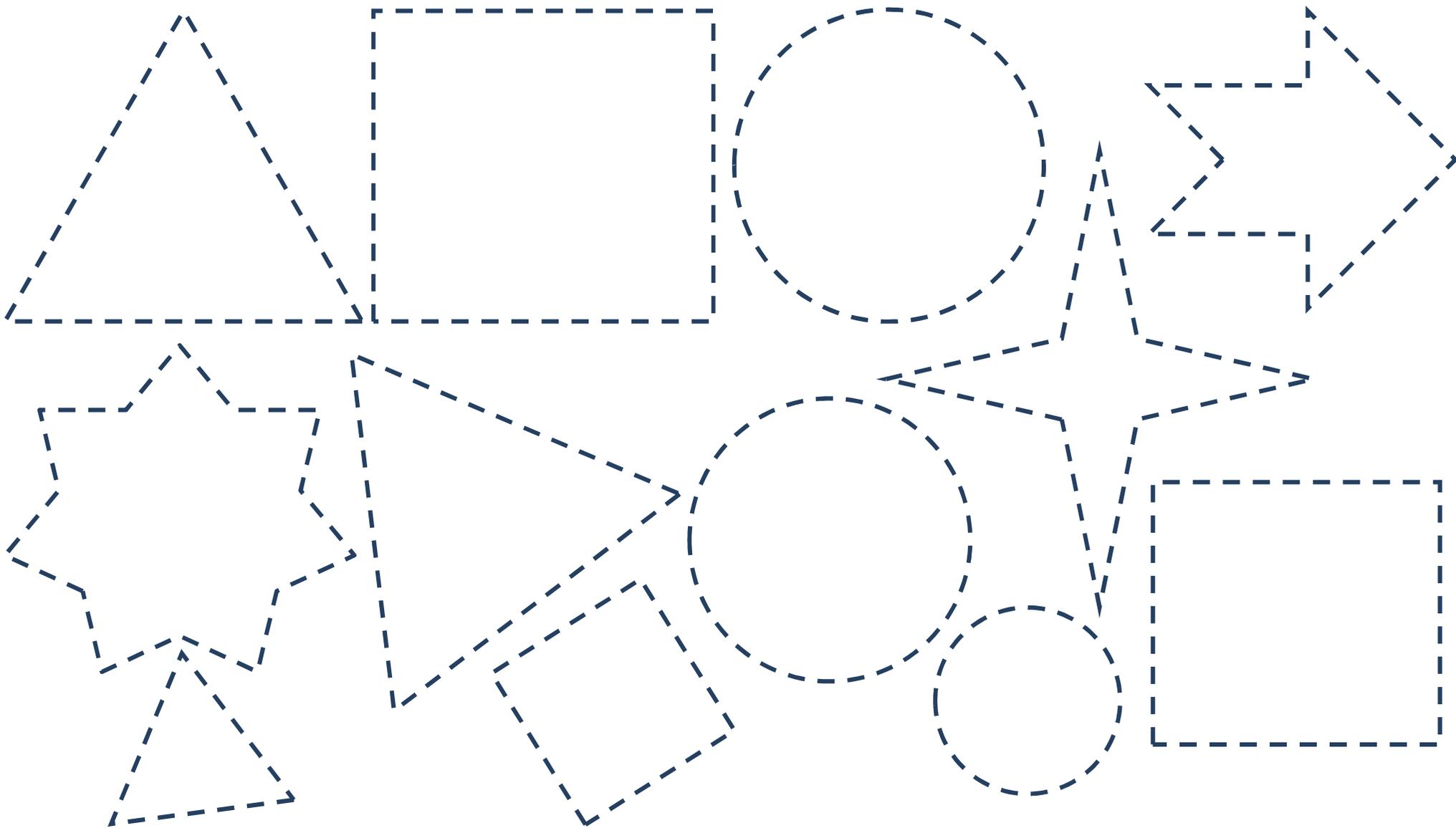
Peux-tu nous dire comment nous recherchons l'intrus ?  
 Peux-tu décrire... ?



Comment le/la nommerais-tu ?  
 Pouvons-nous dire que... ?  
 Demande-moi, s'il te plaît.







**Coupe et crée l'ombre des objets  
que tu vois tout autour.**



**JEU OUI-NON**

**DÉMARRER**

**Choisissez un objet** avec lequel vous jouerez. Démarrez avec des jeux où votre enfant doit choisir seulement entre plusieurs objets visibles (par exemple, des jouets sur le tapis). Plus tard, vous pourrez augmenter le nombre d'objets et de facteurs pour leur regroupement (par exemple, les livres dans la maison).

**Décider les rôles**

Vous allez jouer à un jeu « oui-non ». Choisissez entre jouer avec votre propre personnage ou adopter un rôle (par exemple, Je suis un des jouets sur le plancher. Devine qui je suis)

**Définir une tâche**

Devinez un objet en posant des questions auxquelles je peux répondre par « oui » ou par « non ». Demandez aussi peu de réponses que possible. Vous pouvez introduire « le coût du jeu » (par exemple, 10 questions).

**CONSTRUIRE**

**Construire un dialogue**

Utilisez le médiateur pour montrer à votre enfant une bonne question (par exemple, es-tu le jouet à droite de la ligne ?). Invitez votre enfant à évaluer chaque question. Discutez quelle question est meilleure et pourquoi. Aidez votre enfant avec des gros morceaux linguistiques en construisant de bonnes questions (Est-ce... ? Es-tu ?).

Si votre enfant quitte le jeu, ne divulguez pas la réponse.

**Si l'enfant est intéressé**

Encouragez votre enfant à vous présenter des choses par le jeu « oui-non » (par exemple, combien de buts ai-je marqués aujourd'hui ?) et faites de même à votre tour (par exemple, devine qui nous avons à diner ce soir ?)

**CONTEXTUELLE**

Jouons à un jeu « oui-non ». Devine ce que c'est. Peux-tu deviner... ? Tu peux me poser... questions.

**GÉNÉRIQUE**

Est-ce le milieu ? Est-ce à droite/gauche ? Est-ce plus/moins... que ... Est-ce plus haut/plus bas ? Oui. Non. Cela n'a pas d'importance.

**SOUTIEN**

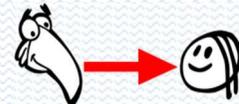
Divise le groupe d'objets en deux parties égales. Trouve le milieu, sépare une moitié. Juste au milieu. C'est une très bonne question. Très bien !



Devine ce que c'est. Jouons. Est-ce une bonne question ? Que sais-tu déjà ? Comment pouvons-nous nous interroger de meilleure façon ?



Est-ce un(e)... ? Est-ce que je peux... ? Est-ce à droite/à gauche de ?



Demandons... Qu'est-ce qui sera au milieu ? Que pouvons-nous demander d'autre ?



Je pense... À ton tour ! Est-ce qu'il/elle a... ?

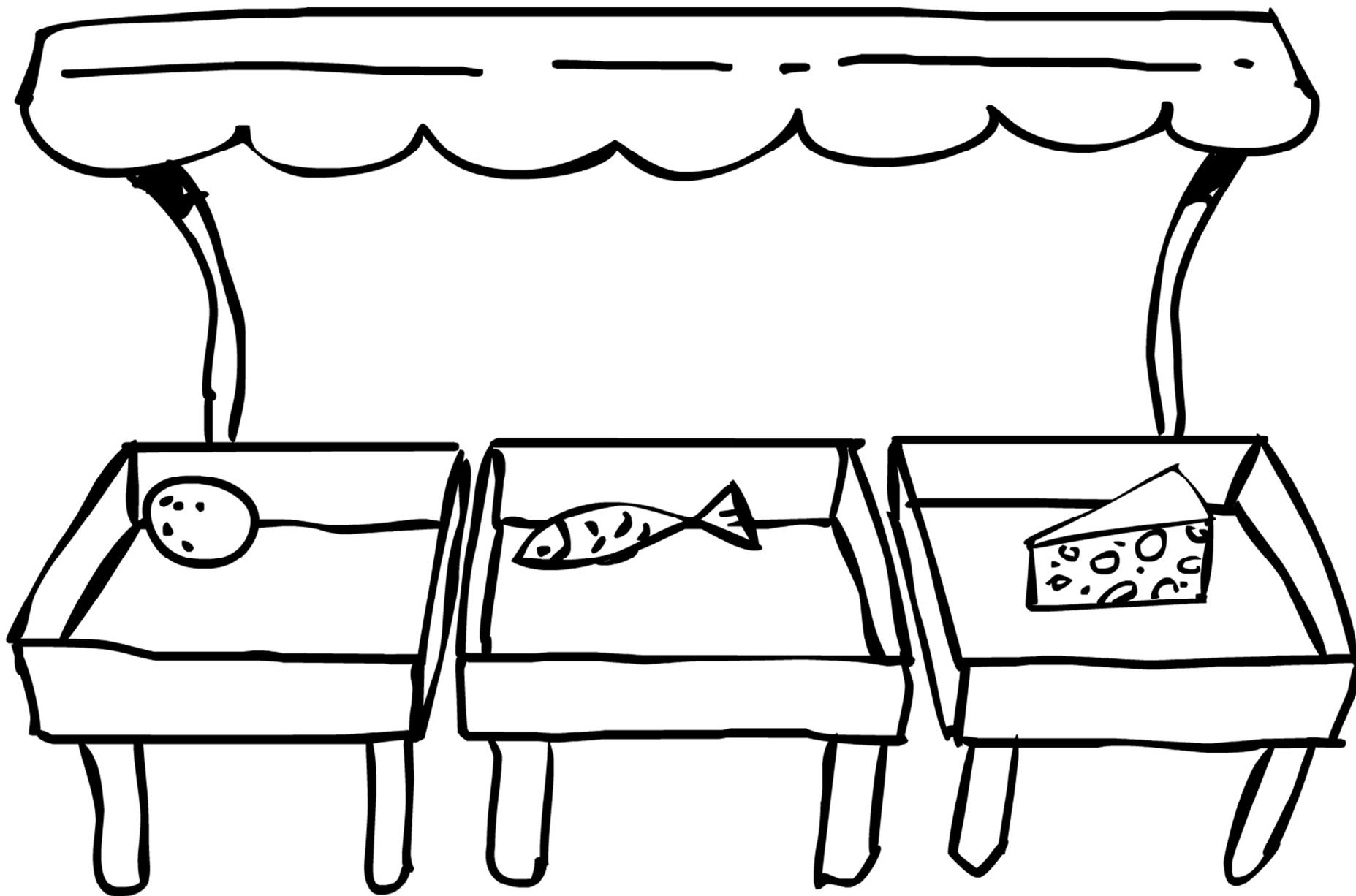


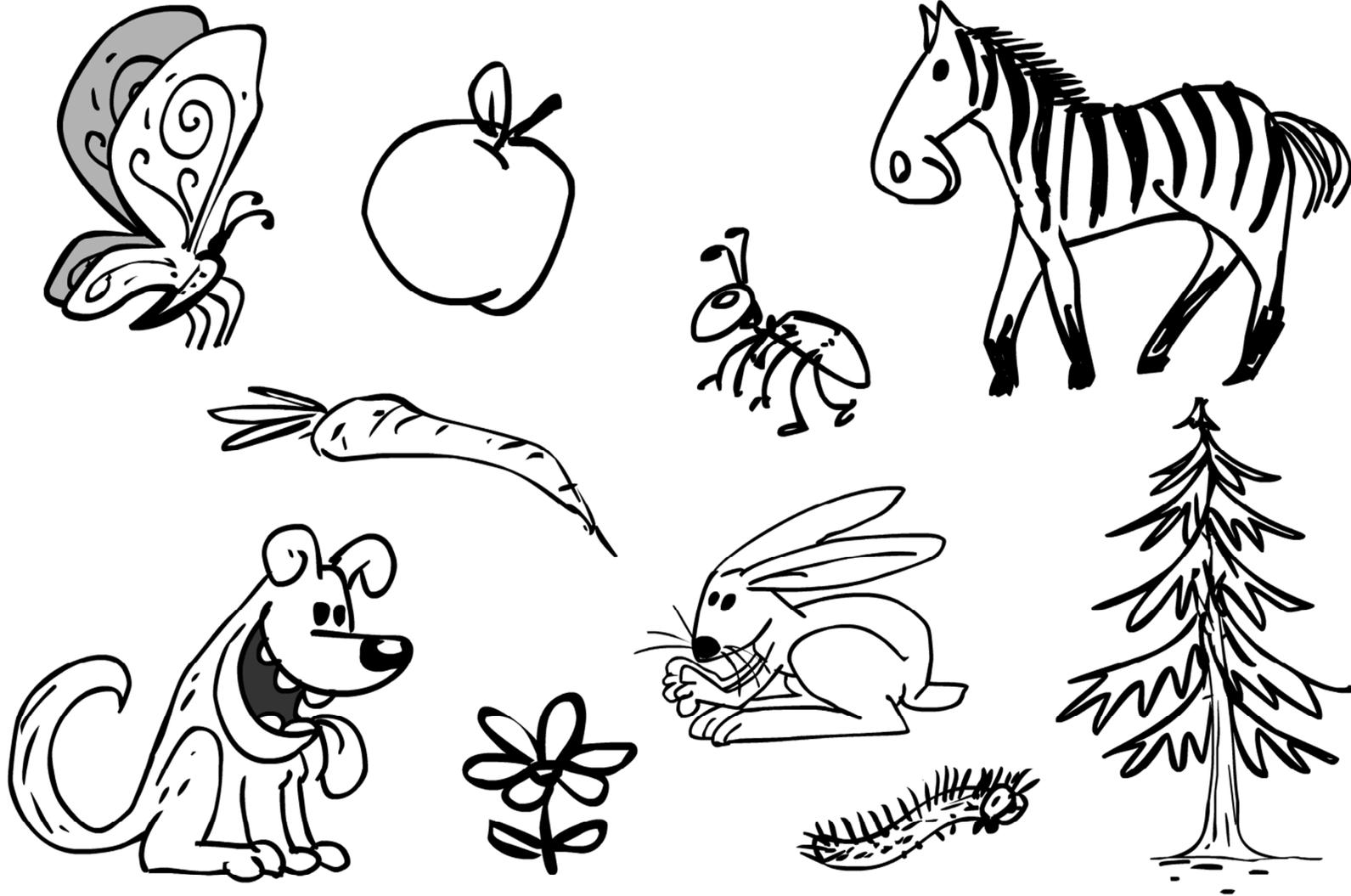
Comment peux-tu rendre cette question meilleure ? Dis-moi ce que nous connaissons déjà.



Que pouvons-nous demander concernant... ? Aide-nous à trouver le milieu.







**Trie les objets et colorie chaque groupe  
avec la même couleur.**



**TRI**

**DÉMARRER**

**Choisissez un groupe d'objets** avec lequel vous jouerez. Démarrez avec des objets présentant des paramètres pour le regroupement connus par votre enfant (par exemple, les légumes peuvent être groupés selon la taille, la forme, la couleur, etc.). Vous pouvez introduire plus tard des paramètres moins connus (par exemple, le besoin d'être cuit, le lieu de croissance, etc.) et/ou augmentez le nombre d'objets dans le groupe.

**Décider les rôles**

Vous allez jouer au tri. Choisissez entre jouer avec votre propre personnage ou adopter un rôle (par exemple, un chef qui prépare les légumes pour cuisiner le dîner)

**Définir une tâche**

Les objets doivent être groupés de telle façon à ce qu'aucun ne soit laissé de côté. Plus votre enfant trouve de moyens, le mieux ce sera. Vous pouvez rendre la tâche plus facile en suggérant un paramètre pour la division (pouvons-nous les regrouper par couleurs ? Qu'est-ce qui ira avec un concombre ?)

**CONSTRUIRE**

**Construire un dialogue**

Utilisez le médiateur pour montrer à votre enfant ce que vous attendez de lui (Je serai un chef aujourd'hui. Pour rendre ma cuisine plus facile, je trierai tous les légumes en fonction de leurs formes. Donc, les tomates et les radis iront dans un groupe. Les concombres et les courgettes appartiendront au même groupe...). Attirez l'attention de votre enfant sur les différentes caractéristiques des objets afin de l'aider à trouver les paramètres. Au début, vous pouvez parler au médiateur pour laisser l'enfant être un observateur avant d'être engagé activement dans le jeu.

**Si l'enfant est intéressé**

Recherchez autour de vous des objets qui peuvent être triés. Jouez en trouvant différents moyens de tri. Triez à chaque fois que vous rencontrez des routines quotidiennes, par exemple les maisons, doubler des voitures, les livres, les dessins animés, les jeux sur ordinateur, etc.

**CONTEXTUELLE**

Maintenant, laisse-moi te regrouper.

Laisse-moi voir si nous avons obtenu des amis.

Quels groupes pouvons-nous avoir ? Pouvons-nous les trier ?

**GÉNÉRIQUE**

Sont-ils tous identiques ? Qu'ont-ils en commun ?

Pourquoi sont-ils dans un groupe ? Pourquoi sont-ils amis ?

**SOUTIEN**

Un, deux, trois. Quels groupes pouvons-nous voir ?

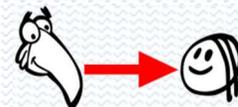
Excellent. Très bien - je n'y avais pas pensé. Une grande idée !



Pourquoi ces deux-là peuvent être en un groupe ?  
Sont-ils différents ? Pourquoi ?  
Qu'ont-ils en commun ?



J'ai ... groupes.  
Ceux-ci sont ensemble.  
Car...  
Ils/elles ont tous (toutes)...



Ils/elles sont..., n'est-ce pas ?  
Comment le/la nommerais-tu ?  
Regardons si tous les objets ici sont similaires.



Je pense...  
Ces deux-là sont...  
Peux-tu m'aider, s'il te plaît ?



Peux-tu me rappeler comment nous avons regroupé... ? Que pouvons-nous utiliser d'autre ? Penses-tu que nous pouvons... ?



Pourquoi sont-ils dans un groupe ? Je ne comprends pas.  
J'ai eu une idée. Puis-je ?

