

Comment utiliser les cartes **À qui appartient l'objet?**

Adaptez les activités suivantes en fonction du savoir et du vécu de vos étudiants.

Activité 1 : Réunir deux propriétaires avec leurs objets

Choisissez deux cartes représentant des propriétaires et montrez-les aux étudiants. Parlez-en ensemble. Puis montrez les quatre cartes d'objets et demandez aux étudiants de retrouver les propriétaires correspondants.

Par exemple : montrez le chien de la série 3 et la fille en pyjama de la série 5. Discutez de ce dont ils pourraient avoir besoin. Ajoutez les quatre objets pour que les étudiants puissent associer le chien avec sa laisse et son collier et son écuelle, et la fille avec sa robe de chambre et sa bouillotte.

Activité 2 : Réunir un groupe de propriétaires avec leurs objets

Choisissez un groupe de cartes représentant des propriétaires et montrez-les aux étudiants. Demandez-leur de parler des propriétaires. Ajoutez les cartes d'objets qui leur sont associées et demandez aux étudiants de trouver les propriétaires.

Par exemple : montrez le menuisier de la série 14, l'agriculteur de la série 16, le musicien de la série 19 et

devinée correctement, montrez la carte du propriétaire correspondant. Si vous devez aider davantage les étudiants, citez des objets que ce propriétaire est susceptible de posséder.

Par exemple : dans la série 23, en plus du sac à dos, de la boussole et de la carte, vous pourriez mentionner des chaussures de marche, une tenue imperméable et un casse-croûte comme objets dont un randonneur pourrait avoir besoin.

Activité 5 : Regrouper les propriétaires avec des objets inattendus et encourager une discussion animée

Choisissez une carte représentant un propriétaire et les deux cartes d'objets correspondant à un propriétaire différent. Demandez aux étudiants de réfléchir aux raisons pour lesquelles la personne ou l'animal pourrait posséder ces objets inattendus.

Par exemple : le laveur de vitres de la série 6 pourrait avoir le trépied et l'appareil photo de la série 15 si la photographie était l'un de ses passe-temps. La nageuse de la séquence 12 pourrait posséder la peinture et le rouleau à peinture de la série 11 si elle aimait faire de la décoration d'intérieur.

le maçon de la série 22. Demandez aux étudiants de parler de ce dont les propriétaires pourraient avoir besoin pour leur travail. Ajoutez les huit cartes d'objets correspondantes pour que les étudiants puissent associer le menuisier avec sa boîte à outils et sa scie, l'agriculteur avec son tracteur et sa vache, le musicien avec ses partitions et sa guitare et le maçon avec ses briques ainsi que son ciment et sa truelle.

Activité 3 : Trouver d'autres objets pour les propriétaires

Regroupez un ou plusieurs propriétaires avec les cartes d'objets leur correspondant comme pour les activités 1 et 2. Puis demandez aux étudiants de réfléchir et de trouver d'autres objets pour ces propriétaires.

Par exemple : la coiffeuse de la série 7 a des ciseaux et un sèche-cheveux pour faire son travail. Il lui faut aussi du shampooing et des serviettes de toilette. La vacancière de la séquence 13 a un chapeau et des lunettes de soleil ainsi qu'un sac de voyage. Elle pourrait aussi avoir besoin d'un guide touristique et peut-être d'un appareil photo.

Activité 4 : Trouver le propriétaire des objets

Choisissez les deux cartes d'objets correspondant à un même propriétaire. Montrez-en une aux étudiants. Demandez-leur de deviner qui est le propriétaire. Montrez la deuxième carte pour confirmer leur réponse ou pour leur donner un autre indice. Si l'identité du propriétaire a été

12

Activité 6 : Une fois que les étudiants se seront familiarisés avec les cartes, regrouper les propriétaires et leurs objets en essayant à tour de rôle de réunir une paire de cartes

Choisissez cinq cartes représentant des propriétaires et les 10 cartes d'objets correspondantes. Disposez les cartes montrant les propriétaires, face visible, devant les joueurs. Mélangez les cartes d'objets et étalez-les sur la table, face en dessous. Demandez à un joueur de retourner deux cartes, de dire ce qu'elles représentent et de trouver les propriétaires. Si les deux objets appartiennent au même propriétaire, le joueur gagne la paire de cartes. Si les objets appartiennent à des propriétaires différents, il les repose, face en dessous. Encouragez les joueurs à mémoriser la position de ces cartes. Continuez le jeu avec chaque joueur tour à tour. Le jeu se termine lorsque les cinq paires d'objets ont été repérées.

Vous pouvez rendre l'activité plus difficile en ne montrant pas les propriétaires au cours du jeu ou en utilisant un plus grand nombre de paires d'objets.

Rédactrice de la ColorCards® série : Vanessa Harrison MRCSLT
 Photos: Michael Prior Studios
 Traduction : Techni-Comm Associates

Édité par
Speechmark Publishing Ltd
 Telford Road, Bicester, Oxon OX26 4LQ, Royaume-Uni
 Téléphone : +44 (0) 1869 244 644 Fax : +44 (0) 1869 320 040
www.speechmark.net

www.colorcards.net

© I Franklin, 2000
 Réimpression 2004

Tous droits réservés. Toute reproduction, transmission ou sauvegarde dans un système de recherche documentaire, intégrale ou partielle, de cet ouvrage, par quelque procédé que ce soit (électronique, mécanique, photocopie, enregistrement ou autre) effectuée sans l'autorisation préalable des auteurs ou de leurs ayants droit est interdite.

ColorCards® est une marque déposée au Royaume-Uni

001-4377/Imprimé au Royaume-Uni/1020

ISBN 0 86388 283 8

Introduction

Ce jeu comprend 24 cartes grand format montrant une personne ou un animal différent – ce sont les propriétaires – et 48 cartes petit format chacune illustrant un seul article – ce sont les objets, deux pour chaque propriétaire. La tâche consiste à réunir les propriétaires avec les objets appropriés.

Le jeu présente deux niveaux de difficulté:

Niveau 1, Premières expériences. Les cartes 1 à 12 se placent dans un contexte familial. Ces propriétaires et ces objets sont bien connus de tout le monde.

Niveau 2, Le monde extérieur. Les cartes 13 à 24 ouvrent les étudiants au monde du travail et des loisirs.

Application

Le jeu *À qui appartient l'objet?* a été conçu pour développer :

- ▶ l'attention et la concentration
- ▶ l'aptitude au regroupement et à la classification
- ▶ la réflexion logique
- ▶ la compréhension
- ▶ l'expressivité du langage

Liste des cartes

Niveau 1, Premières expériences

Carte	Propriétaire	Premier objet	Deuxième objet
1	Bébé	biberon	jouet
2	Garçon	cartable	panier-repas
3	Chien	laisse et collier	écuelle de nourriture
4	Jardinière	terreau	arrosoir
5	Fille	robe de chambre	bouillotte
6	Laveur de vitres	raclette	seau
7	Coiffeuse	sèche-cheveux	ciseaux
8	Cheval	selle	fers à cheval
9	Fille	cadeau	ballons
10	Médecin	stéthoscope	médicament
11	Peintre décorateur	peinture	rouleau à peinture
12	Nageuse	tuba	palmes

Niveau 2, Le monde extérieur

Carte	Propriétaire	Premier objet	Deuxième objet
13	Vacancière	chapeau et lunettes de soleil	sac de voyage
14	Menuisier	boîte à outils	scie
15	Photographe	trépied	pellicule
16	Agriculteur	tracteur	vache
17	Employée de bureau	classeurs	bloc-notes et crayon
18	Artiste peintre	peintures	pinceaux
19	Musicien	partitions	guitare
20	Campeur	sac de couchage	ustensiles de cuisine
21	Pilote de course	casque	pneus
22	Maçon	briques	ciment et truelle
23	Randonneur	sac à dos	boussole et carte
24	Pêcheur	articles de pêche	filet