

Le cartable

Le garçon prend son petit déjeuner. La femme l'aide à mettre son manteau pour partir à l'école. Il va à l'école en la tenant par la main. Ils arrivent au portail de l'école et entrent dans la cour. Ils s'aperçoivent qu'ils ont oublié son cartable ; il est encore sur le pas de la porte. Le garçon entre dans l'école sans son cartable, et la femme retourne à la maison à pied pour aller le chercher. Elle revient en voiture à l'école pour ramener le cartable.

Le vélo et la trottinette

Le garçon sort de chez lui avec sa mère. Elle marche et il roule à vélo, en route pour le parc. Quand ils arrivent, il rencontre une amie qui est venue au parc à trottinette. Ils s'amuse ensemble sur le toboggan tandis que leurs mères les regardent et bavardent. Quand c'est l'heure de rentrer, les mères leur permettent d'échanger le vélo et la trottinette. La fille repart chez à vélo et le garçon à trottinette.

**Utilisation des séquences:
Activités en 6 et en 8 étapes
pour les enfants**

Séquences: Activités en 6 et en 8 étapes pour les enfants. Ce jeu constitue un matériel souple qui peut être utilisé de nombreuses façons différentes. Vous trouverez ci-dessous quelques suggestions sur la manière d'utiliser ce jeu. Adaptez les idées ci-dessous aux besoins et aux aptitudes de vos étudiants.

Classer les séquences dans l'ordre chronologique

Choisissez une séquence et, avec l'aide des étudiants, classez les cartes dans l'ordre chronologique. Décrivez l'activité illustrée à vos étudiants. Reprenez la même séquence et demandez à un étudiant de remettre les cartes dans l'ordre chronologique. Décrivez à nouveau l'activité présentée afin de confirmer l'ordre qu'il a choisi ou aidez-le s'il rencontre des difficultés. Pour faciliter cette activité, n'utilisez qu'une partie de la séquence.

Deviner

Choisissez une séquence et montrez-en les deux ou les trois premières cartes aux étudiants. Discutez ensemble de l'activité illustrée sur la carte. Demandez-leur de deviner ce que la carte suivante va montrer. Observez ensemble les cartes suivantes de la séquence et vérifiez que les étudiants ont correctement deviné. Continuez de même jusqu'à la dernière carte.

Montrez une séquence complète aux étudiants et discutez ensemble de ce qui se passe. Demandez-leur d'imaginer ce qui pourrait se passer par la suite.

Penser de manière logique

Choisissez une séquence et montrez-la aux étudiants avec une ou deux cartes mal placées dans le désordre aux étudiants. Demandez-leur de repérer la faute les différences et d'expliquer pourquoi les cartes sont dans le désordre et par conséquent, pourquoi cet ordre rend l'activité difficile, voire impossible à reconnaître. Ils devront employer un langage plus élaboré pour exprimer leurs idées.

Langage de narration

Choisissez une séquence et classez-la dans le bon ordre à vos étudiants. Racontez l'histoire de la séquence dans un ordre logique en y ajoutant tous les renseignements appropriés. Demandez à un étudiant de redire l'histoire *en* l'encourageant à réfléchir sur le début, le milieu et la fin. Suggérez des idées si cela est nécessaire afin d'inclure *des* gens et des lieux, ce qui s'est passé, le moment où cela s'est passé et pourquoi les divers incidents sont arrivés.

Recourir au geste pour communiquer

Choisissez une séquence sans montrer les cartes aux étudiants. À l'aide de gestes, décrivez l'activité qu'illustre(nt) l'une ou les deux cartes. Demandez aux étudiants de deviner ce que vous faites. Continuez de même avec les autres cartes de la séquence.

Demandez aux étudiants de décrire de même la séquence à l'aide de gestes. Lorsqu'ils ont réussi à prendre confiance en eux, demandez-leur d'interpréter les activités de nouvelles séquences de la même manière pour vous l'expliquer ou pour l'expliquer aux autres.

Rédactrice de la série ColorCards®: Vanessa Harrison
MRCSLT

Photographie: David Bradford, Aylesbury Studios
Traductions réalisées en collaboration avec Techni-Comm
Associates, Wick St Lawrence, Somerset

Pour l'aide qu'ils nous ont apportée, nous remercions:
Mme Percival et l'école d'équitation Paddocks Farm Riding
School, Daventry ; Mme Hunter et le personnel de
Winchester House School, Brackley

Première publication en 2005 par
Speechmark Publishing Ltd,
Telford Road, Bicester, Oxon OX26 4LQ, Royaume-Uni
Tél +44 (0)1869 244644 Fax +44 (0)1869 320040
www.speechmark.net

Copyright © I Franklin, 2005

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) effectuées sans l'autorisation
préalable des auteurs ou de leurs ayants droit sont
interdites.

ColorCards® est une marque déposée au Royaume-Uni

001-5284/Imprimé en Chine/3010

ISBN 0 86388 558 6

Introduction

Ce jeu se compose de 48 photocartes grand format
organisées en quatre séquences de six étapes et en trois
séquences de huit étapes. Il présente des histoires basées
sur les activités de la maison ou dans des lieux familiers.
Les enfants apprécieront les histoires et s'identifieront aux
thèmes animés.

Les séquences sont numérotées dans le sommaire, la
séquence en six étapes étant mentionnée avant la
séquence en huit étapes. Le numéro de la séquence est
imprimé au dos de la photocopie, il est suivi d'une lettre
indiquant son classement dans la séquence. Dans la
plupart des cas, c'est le seul classement qui soit
complètement vraiment logique. Dans quelques cas, il peut
y avoir de légères variations sans nuire à la logique de
l'histoire.

Ce jeu constitue un matériel éducatif très intéressant pour
le travail individuel ou en groupe pour:

- ▶ Classer dans l'ordre chronologique
- ▶ Acquérir un langage expressif
- ▶ Enrichir son vocabulaire
- ▶ Penser de manière logique
- ▶ Maîtriser les éléments d'une histoire
- ▶ Perfectionner son aptitude à communiquer

10

Description du contenu

Séquences en six étapes

1 *Le cadeau*

La grand-mère donne un cadeau à la fillette qui l'ouvre
avec impatience. Elle est contente de voir que c'est une
boîte de cubes. Avec l'aide de sa grand-mère, elle
commence à construire une tour. Quand la tour est assez
haute, elle la fait tomber ce qui les fait rire toutes les
deux.

2 *La promenade à cheval*

La fillette sort le cheval de son champ du champ où il
vit. Elle nettoie ses sabots avec soin et met la selle pour
monter. Elle part en promenade à cheval et revient toute
joyeuse plus un peu plus tard. Elle donne à manger au
cheval avant de le ramener dans le champ.

3 *La photo*

Les fillettes fouillent dans la malle à déguisements et
choisissent un costume. Elles mettent de jolies robes
longues. La femme prend une photo des fillettes en
costume. Ensuite, elles remettent leurs vêtements
ordinaires. La femme charge les photos dans
l'ordinateur et ensemble, elles les regardent. Elles
impriment l'une des photos et sont contentes de
l'admirer ensemble.

4 *Le ballon*

Trois enfants jouent au ballon dans le jardin. Le ballon
passe par dessus la clôture. Le garçon demande à la
voisine si elle peut leur rendre leur ballon. Les filles
sont trop timides pour demander. Les enfants vont dans
le jardin de la voisine pour retrouver leur ballon. Puis ils
rentrent chez eux et recommencent leur partie de
ballon. Le ballon passe encore une fois par dessus la
clôture et ils se demandent ce qu'ils vont faire.

Séquences en huit étapes

5 *Le gâteau surprise*

Le garçon aide la fille à préparer le nécessaire pour
faire un gâteau. Ils lisent la recette et pèsent les
ingrédients. La fille se sert d'un mixeur électrique pour
faire le gâteau. Ils versent ensemble le mélange sur une
plaque. La fille met le gâteau dans le micro-ondes, et le
garçon lèche la cuillère. Quelques minutes plus tard,
lorsque le gâteau est cuit, la fille le retourne sur une
grille. Ils attendent que le gâteau refroidisse, puis ils le
décorent ensemble. Ils allument les bougies et
présentent le gâteau à leur mère comme surprise pour
son anniversaire.