

Rédactrice de la série ColorCards: Vanessa Harrison
 MRCSLT
 Traductions réalisées en collaboration avec First Edition
 Translations Ltd, Cambridge.

Publication éditée par Speechmark Publishing Ltd,
 Telford Road, Bicester, Oxon OX26 4LQ, Royaume-Uni
 www.speechmark.net

Copyright © I Franklin, 1999

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.

001-4092/Imprimé au Royaume-Uni.

ISBN 0 86388 390 7
 (Edité précédemment par Winslow Press Ltd sous le numéro
 ISBN 0 86388 165 3)

Qu'est-ce qu'il y a en plus?

Introduction

Ce jeu comprend 48 photocartes grand format, organisées en
 24 paires. Dans chaque paire, une carte (la carte a) décrit
 une scène ou une activité. La seconde carte (la carte b) est
 pratiquement la même mais contient un ou plusieurs
 éléments inattendus en plus. Ce sont les nouveaux objets
 que l'étudiant doit découvrir.

Application

Et en plus? a été conçu pour développer

- ▶ l'attention et la concentration
- ▶ les facultés d'observation
- ▶ la réflexion logique
- ▶ l'aptitude au regroupement et à la classification
- ▶ le vocabulaire
- ▶ l'expressivité du langage

Liste des cartes et vocabulaire de base

Un nouvel objet

Carte	Scène	Carte	Nouvel objet
1a	Toit	1b	brouette
2a	Banc public	2b	ordinateur
3a	Tigre	3b	pelle et seau
4a	Oie	4b	canard en plastique
5a	Eclair	5b	glace
6a	Cage à grimper	6b	lunettes de soleil
7a	Planète	7b	chapeau de paille
8a	Palmiers	8b	parapluie

Deux nouveaux objets

Carte	Scène	Carte	Nouveaux objets
9a	En jouant dans un arbre	9b	bananes / télévision
10a	Balcon	10b	balle de tennis / couvert
11a	Arrosage des fleurs	11b	cible de jeu de fléchettes / chaussons de danse
12a	Cascade	12b	ours en peluche / bol de riz
13a	Camion	13b	vase / pansement adhésif
14a	Tournesols	14b	éventail / poêle à frire
15a	Embouteilleuse	15b	guitare / bouillotte
16a	Ciel	16b	île avec palmier / vélo

Trois nouveaux objets

Carte	Scène	Carte	Nouveaux objets
17a	Sous l'eau	17b	chat / baguette / téléphone
18a	Coupe à fruits	18b	ballon / horloge / ampoule
19a	Décharge de pneus	19b	ballon de plage / tasse et soucoupe / beignet
20a	Famille	20b	trognon de pomme / peigne / tortue
21a	Cuisine	21b	girafe / nid d'oiseaux / sandwich
22a	Chantier de construction	22b	ananas / valise / bouteilles de sauce
23a	Rivière	23b	sacs à provisions / pinceaux / chaise
24a	Montagnes enneigées	24b	chien / fauteuil bain de soleil / étoiles de mer

Utilisation des cartes

Vous pourrez adapter les suggestions ci-dessous en fonction du savoir et du vécu de vos étudiants. Ces activités leur permettront de s'entraîner à réfléchir logiquement et à employer un langage précis et expressif. De nombreuses scènes comportent des détails humoristiques pour stimuler l'intérêt des étudiants et pour s'assurer que les activités seront abordées dans une atmosphère détendue. *Et en plus?* peut s'utiliser en groupe ou individuellement.

Activité 1

- Choisissez une paire de cartes d'un niveau de difficulté adapté aux étudiants. Les cartes 1 à 8 n'ont qu'un seul nouvel objet et sont les plus faciles. Les cartes 9 à 16 ont deux nouveaux objets chacune et les cartes 17 à 24, avec trois nouveaux objets chacune, sont les plus difficiles.

Montrez uniquement la carte b de la paire. Demandez aux étudiants de trouver le ou les nouveaux objets. Vérifiez la réponse ensemble en consultant la carte a.

Les nouveaux objets de grande taille comme les lunettes de soleil de la scène 6, Cage à grimper, sont plus évidents que les petits objets comme le peigne de la scène 20, Famille.

Activité 3

- Une fois que les étudiants se seront familiarisés avec les cartes, demandez-leur de regrouper les nouveaux objets en fonction de leurs ressemblances avec certains objets auxquels on peut s'attendre dans les diverses scènes présentées. Ces ressemblances sont principalement visuelles et sont en rapport avec la forme générale des nouveaux objets. Quelques ressemblances sont liées à la fonction des objets.

Certains nouveaux objets n'ont aucun rapport avec la scène présentée. Dans la scène 3, Tigre, le seau et la pelle sont complètement déplacés dans cette région froide et isolée.

Dans la scène 7, Planète, le chapeau de paille, par sa forme et sa position, ressemble à un satellite qui orbite autour de la planète.

Le canard en plastique de la scène 4, Oie, est un oiseau aquatique, comme l'oie.

Activité 2

- Cette activité devrait venir en prolongement de la première.

Choisissez une paire de cartes et montrez les deux. Demandez aux étudiants d'expliquer pourquoi les nouveaux objets sont inattendus. Sont-ils peu probables dans cette situation ou est-il vraiment impossible qu'une telle situation se présente ?

Pendant le déroulement de cette activité, encouragez les étudiants à donner différentes raisons pouvant expliquer la présence inattendue des nouveaux objets.

Certains nouveaux objets ne s'inscrivent pas aisément dans la scène présentée. Ils donnent l'impression d'être en équilibre instable. La brouette sur le toit pentu de la scène 1, Toit, en est un exemple.

Certains nouveaux objets sont dans un environnement qui leur est étranger. Le chat de la scène 17, Sous l'eau, ne pourrait pas rester sous l'eau sans air pour respirer.

Parfois, le nouvel objet n'est pas de la bonne taille. Le pansement adhésif de la scène 13, Camion, est bien plus grand qu'en réalité.

Sur certaines images, la matière du nouvel objet ne convient pas. Dans la scène 14, Tournesols, l'éventail intégré dans la grande fleur est en papier et n'est donc pas vivant comme le reste de la plante.

Quelles autres justifications votre étudiant peut-il trouver ?

Activité 4

- Pour un travail linguistique général, employez les cartes pour développer l'imagination créatrice et les facultés d'expression orale des étudiants. Demandez-leur de justifier la présence des divers nouveaux objets. Certaines explications seront moins vraisemblables que d'autres.

L'ordinateur de la scène 2, Banc public, a peut-être été laissé là par ses propriétaires pendant qu'ils se promènent dans le parc.

Dans la scène 24, Montagnes enneigées, seule une histoire fortement improbable, qui serait amusante à imaginer et difficile à croire, pourrait expliquer la présence du fauteuil bain de soleil.