

# Pourquoi? Parce que...

Des 4 ans

Contenu: 40 cartes, soit 20 paires de cartes dont les illustrations sont liées:

- 1a Pourquoi l'ambulance roule-t-elle vite?
- 1b Parce qu'il y a eu un accident.
- 2a Pourquoi les gens manifestent-ils leur joie?
- 2b Parce que leur équipe a marqué un but.
- 3a Pourquoi les enfants courent-ils?
- 3b Parce qu'ils sont en retard pour l'école.
- 4a Pourquoi le petit garçon pleure-t-il?
- 4b Parce qu'il a cassé son jouet.
- 5a Pourquoi les gens rient-ils?
- 5b Parce que les clowns sont drôles.
- 6a Pourquoi l'homme va-t-il faire ses courses?
- 6b Parce que son réfrigérateur est vide.
- 7a Pourquoi la femme nettoie-t-elle le chien?
- 7b Parce qu'il s'est couvert de boue en se promenant.
- 8a Pourquoi la cruche est-elle cassée?
- 8b Parce que la petite fille l'a fait tomber de la table.
- 9a Pourquoi l'homme remplit-il l'arrosoir?
- 9b Parce que les plantes sont fanées/ont besoin d'eau.
- 10a Pourquoi le bébé pleure-t-il?
- 10b Parce qu'il a faim.
- 11a Pourquoi les enfants portent-ils des vêtements chauds?
- 11b Parce qu'ils vont jouer dans la neige.
- 12a Pourquoi le petit garçon prend-il de l'argent dans sa tirelire?
- 12b Parce qu'il voudrait s'acheter un nouveau jouet.
- 13a Pourquoi les enfants mettent-ils leurs tabliers?
- 13b Parce qu'ils vont faire de la peinture.
- 14a Pourquoi les gens portent-ils des serviettes?
- 14b Parce qu'ils vont se baigner.
- 15a Pourquoi cette famille charge-t-elle la voiture?
- 15b Parce qu'elle va faire du camping.
- 16a Pourquoi l'homme monte-t-il à l'échelle?
- 16b Parce qu'il va nettoyer les vitres.
- 17a Pourquoi les enfants brossent-ils leurs dents?
- 17b Parce qu'il vont aller se coucher.
- 18a Pourquoi les enfants font-ils un paquet-cadeau?
- 18b Parce qu'ils vont à un anniversaire.
- 19a Pourquoi la femme sourit-elle?
- 19b Parce qu'elle se fait photographier.
- 20a Pourquoi les gens sont-ils assis dans cette pièce?
- 20b Parce qu'ils veulent voir le docteur.

#### Exemple d'utilisation:

- développer le langage nécessaire permettant de poser des questions et d'y répondre
- développer les techniques de communication chez l'enfant
- développer une prise de conscience des causes et effets.

#### Activités individuelles

- 1 En choisissant tout d'abord des cartes ayant trait aux expériences personnelles de l'enfant, présentez-lui une première paire d'illustrations. Discutez avec lui/elle de ce que celles-ci représentent, en faisant cas du vocabulaire s'y rapportant directement et en soulignant la construction sujet-verbe-complément de la phrase. Vous pouvez, par exemple, demander à l'enfant 'Pourquoi les enfants portent des vêtements chauds?' Encouragez-le/la à vous suggérer différentes raisons. Montrez-lui ensuite la seconde carte et reposez la même question. Il est possible que l'enfant vous réponde par un seul mot. Ce type de réponse aura besoin d'être étoffée en aidant l'enfant à commencer ses réponses par 'parce que'.
- 2 Présentez les cartes en ordre inverse. L'enfant pourra être ainsi appelé à expliquer la cause de l'effet. Vous pouvez aussi lui demander de prévoir ce qui va se passer ensuite. Prenez la paire de cartes suivante: l'homme qui regarde dans son réfrigérateur, et le même homme faisant ses courses. A la question: 'Qu'est-ce qu'il va faire maintenant?', on pourra répondre: 'Il va faire ses courses.'

#### Activités de groupe

- 1 Les activités décrites ci-dessus se prêtent tout aussi bien au travail de groupe.
- 2 Servez-vous d'une paire de cartes afin d'encourager les enfants à raconter et à écrire des histoires.
- 3 Encouragez les enfants à créer leurs propres mises en application de 'Pourquoi?' et 'Parce que...' en vous servant de photos, de coupures de presse, d'illustrations, etc.
- 4 Encouragez les jeux où les enfants inventent leur propres réponses aux cartes illustrant la question 'Pourquoi?' Par exemple, 'Pourquoi les enfants mettent-ils leurs tabliers?' - 'Parce qu'ils vont faire de la peinture ... parce qu'ils vont jouer avec l'eau ... parce qu'ils vont faire du collage ... parce qu'ils font la cuisine ...'.
- 5 Jouez à des jeux de rôle, comme les charades, en vous servant des cartes en tant que point de départ.