

# POURQUOI (Ortho Edition)

## La cause, le but, la conséquence

*Cahiers de rééducation pédagogique*

Marc Monfort – Adoracion Juarez Sanchez

Ce jeu se compose de 48 paires d'images représentant graphiquement deux situations ayant des relations de cause et d'effet (exemple : sur l'une des images un homme porte de nombreux cartons, sur la suivante, il est épuisé). Ce jeu permet d'aider le patient à améliorer l'expression de ces relations.

Trois niveaux de difficultés sont disponibles : un premier niveau présentant des situations du quotidien, un deuxième avec des situations claires mais moins immédiates, et un troisième faisant référence à des connaissances apprises à l'école. Le jeu permet de nombreuses utilisations : association, loto, jeu de mémoire, jeu des familles, ou activités linguistiques favorisant la compréhension ou l'expression.

### **Exemples 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) Choisir des cartes ayant trait aux expériences personnelles de l'enfant, et lui présenter 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. Encouragez-le/la à vous suggérer différentes raisons. Montrez-lui ensuite la 2<sup>e</sup> carte et reposez la même question. Il est possible que l'enfant réponde par un seul mot. Ce type de réponse aura besoin d'être étoffée, aidez l'enfant à commencer ses réponses par "parce que".
- 2) Présentez les cartes dans l'ordre inverse : ainsi l'enfant pourra être amené à expliquer la cause de l'effet. Vous pouvez aussi lui demander de prévoir ce qui va se passer ensuite.

### ***Activités de groupe***

- 1) Les activités décrites ci-dessus se prêtent tout aussi bien à un travail de groupe.
- 2) Servez-vous d'une paire de cartes pour encourager les enfants à raconter et écrire des histoires.
- 3) Encouragez les enfants à créer leurs propres mises en application de "pourquoi?" et "Parce que" en vous servant de photos, coupures de presse, d'illustrations, etc.
- 4) Encouragez les jeux où les enfants inventent leurs propres réponses aux cartes illustrant la question "Pourquoi?"
- 5) Jouez à des jeux de rôles, comme les charades, en vous servant des cartes comme point de départ.