

**SEDIJE s.a**

# F.I.C.H.E.S. de C.O.U.L.E.U.R.S

## Objets de tous les jours

Ce dossier de photos a été conçu pour répondre au besoin de supports souples, réalistes et en couleurs destinés à être utilisés en langues et dans de nombreux autres domaines. Les objets qui y figurent se rapportent à des expériences de tous les jours et s'adressent à des âges et à des niveaux de compétences variés. Nos *Fiches de Couleurs* sont une ressource individuelle et collective précieuse en ce qui concerne:

- ▶ le développement de la compréhension verbale;
- ▶ l'incitation à l'expression;
- ▶ l'enseignement de structures linguistiques précises;
- ▶ l'amélioration des dispositions à la communication;
- ▶ la stimulation de diverses facultés cognitives;
- ▶ et le recours à bien d'autres aspects de la créativité linguistique.

### DESCRIPTION

48 photos d'objets domestiques familiers. Dotées de codes de couleurs qui en facilitent le classement, ces fiches sont organisées en six catégories présentant respectivement huit motifs.

**Aliments** pomme; pain; gâteau; fromage; oeuf; hamburger; lait; tomate

**Jouets** ballon; bicyclette; bateau; briques; poupée; canard; camion; ours en peluche

**Objets domestiques** bol; bougie; couverts; fleurs; cruche; fleurs; tasse; casserole; ciseaux

**Effets personnels** panier; peigne; verres; clés; crayon; porte-monnaie; parapluie; montre

**Mobilier et appareillage électrique** chaise; fer à repasser; lampe; radio; table; téléphone; grille-pain; poste de télévision

**Vêtements** robe; gants; chapeau; pullover; chemise; chaussures; chaussettes; pantalon.



# DEMARCHES SUGGEREES

## Compréhension linguistique

Choisir deux ou trois fiches de la même catégorie et les placer sur la table. A l'aide d'une structure linguistique simple, telle que 'Montrez-moi le/la . . .' 'Trouvez le/la . . .' 'Donnez-moi le/la . . .' pour établir le degré de compréhension.

On peut augmenter la complexité de cette tâche en choisissant des fiches provenant de catégories différentes, en augmentant le nombre d'objets à identifier ou en formulant la question de façon plus abstraite, par exemple en se référant à la fonction de l'objet: 'Lequel peut se manger?'

## Expression linguistique

On peut faire produire des noms élémentaires à partir des photos. L'assistance que l'on peut procurer en soufflant, en décrivant ou en donnant des modèles dépend du niveau de langue de chacun.

Pour encourager l'intégration de verbes, d'adjectifs et d'autres formes à la langue, il s'agit de solliciter la description du plus grand nombre possible de traits caractérisant l'objet (par exemple sa taille, sa couleur, sa fonction). Il faut aussi s'efforcer, lorsque c'est possible, de lier la langue à l'expérience personnelle.

## Amplification linguistique

La sélection d'objets provenant de chaque catégorie permet d'utiliser les fiches individuelles comme des points de repère autour desquels l'expression linguistique vient s'agencer. Pour le concept d'aliments, par exemple, on peut amplifier l'image d'une pomme en faisant nommer d'autres types de fruits. On peut se servir de la même image pour arriver à des descriptions d'autres objets ronds ou rouges. Le processus peut être amplifié jusqu'à la description d'objets liés à l'expérience ou aux préférences personnelles.

## Association

Utiliser des fiches choisies dans une catégorie pour faire apparaître l'idée de groupes et d'ensembles. Justifier à l'aide de commentaires les liens existant entre les objets.

On peut développer cette idée en faisant des associations entre les objets. Par exemple:

Les objets personnels: panier, peigne, verres, clés, crayon, porte-monnaie, parapluie et montre peuvent être divisés en (a) petits objets que l'on garde sur soi et (b) gros objets qui restent à la maison.

On peut également ajouter d'autres objets provenant de catégories différentes pour constituer un plus grand ensemble. Par exemple: Le fromage, les oeufs et le pain, qui proviennent de la catégorie des aliments, le bol et la casserole, de celle des objets domestiques et le grille-pain, de celle de l'appareillage électrique, peuvent tous servir à la préparation d'un repas.

# JEUX ET ACTIVITIES

## Mime

Choisir un groupe de fiches, puis les commenter.

Selon le niveau de compétence, on peut soit montrer le motif, soit le dissimuler. On mime ensuite des actions permettant d'identifier l'objet que l'on a choisi.

Pour cette activité, on peut inverser les rôles, ce qui offre une possibilité de choix, de préparation, de jeu et d'interprétation.

## Oui et non

Dissimuler la carte que l'on a choisie. Il faut alors deviner l'objet qui y figure en posant des questions. Celui qui tient la carte ne doit répondre que par 'oui' ou par 'non'. Le gagnant est celui qui réussit le premier à deviner de quel objet il s'agit.

## Se rappeler ce qu'on a vu

Présenter un certain nombre de fiches en nommant chacune d'elles avant de les placer face retournée sur la table. On doit alors se souvenir des objets cachés.

## Se rappeler la séquence

Placer un certain nombre de fiches, face exposée, et dans l'ordre voulu, devant le joueur. On lui donne ensuite le temps de mémoriser la séquence. Puis on ramasse les cartes, on les mélange et on les redistribue au joueur. Le but de l'activité est de replacer les fiches dans l'ordre de la séquence initiale.

## Le jeu de la fiche manquante

Présenter et nommer jusqu'à 10 fiches. On en retire une. Le joueur doit se rappeler la fiche manquante.

## Se rappeler ce qu'on a entendu

Choisir et nommer un petit nombre de fiches sans les montrer à l'autre joueur. Celui-ci doit les nommer de mémoire seulement. A la fin, on expose les fiches pour vérification.