

JEU PHOTO PAIRS.

Contenu.

Dix ensembles de trois cartes photographiques en couleur, simples, montrant des objets qui sont utilisés les uns avec les autres. Les deux premières cartes de chaque ensemble montrent, séparément, les objets à assortir et la troisième le résultat à obtenir.

Les dix ensembles sont :

Un lecteur de cassettes son et une cassette.

Des aiguilles à tricoter et de la laine.

Une brosse à dents et du dentifrice.

Une paire de chaussures et des lacets.

Une boîte de jus d'orange et un verre

Un pinceau et une boîte de peinture.

Une porte et une clé.

Une boîte de nourriture pour chats et une écuelle.

Un tableau noir et des craies de couleur.

Du pain et du fromage.

Les photographies, claires et non équivoques du jeu PHOTO PAIRS, sont destinées à stimuler le langage. Les jeux et les activités suivants fournissent des suggestions pour les utiliser à différents niveaux, soit individuellement soit en groupe.

Activités.

Choisir un sujet pour introduire l'idée des objets à jumeler pour les utiliser ensemble. Le lecteur de cassettes audio et la cassette sont particulièrement indiqués pour stimuler à la fois la vision et l'audition.

A un premier niveau, PHOTO PAIRS servira pour une simple énumération. L'accompagnant adulte peut présenter à l'enfant une série de cartes pour qu'il sélectionne un objet particulier en le nommant ou lui montrer une seule carte en lui demandant de nommer, le plus rapidement possible, ce qu'elle représente.

Jeux.

PELMANISM.

Prendre les deux premières cartes de chaque ensemble (celles montrant les objets seuls) et les placer face contre la table, de façon quelconque. Le but du jeu est de collecter les paires d'objets qui vont ensemble. Les joueurs le font, à tour de rôle, pour sélectionner une paire de cartes. Quand un joueur pense qu'il a une bonne paire, il doit donner au reste du groupe un exemple indiquant comment les objets pourraient être utilisés ensemble. La troisième carte de chaque ensemble peut servir de test : l'adulte ou l'arbitre la donne au joueur qui a correctement identifié la paire. On peut alors discuter en comparant l'image à l'exemple donné par le joueur. D'autres joueurs peuvent-ils donner d'autres exemples?

SNAP.

En utilisant les deux premières cartes de chaque ensemble, une connexion peut être faite entre les paires. Distribuer les cartes et s'assurer que les joueurs comprennent les règles de ce jeu conceptuel : les enfants peuvent jumeler deux cartes s'ils peuvent expliquer comment elles sont utilisées ensemble. De nouveau, la troisième carte peut être utilisée comme test, quoique l'arbitre puisse accepter d'autres réponses si l'enfant donne une raison valable.

HAPPY FAMILIES.

Distribuez toutes les cartes aux joueurs. Le jeu est de collecter la famille des trois cartes. Les joueurs le font à tour de rôle en demandant au joueur de leur choix une carte déterminée. Si ce joueur a cette carte, il doit la donner au demandeur. Le vainqueur est le joueur qui a le plus de familles à la fin du jeu.

Dès que l'enfant est familiarisé avec l'ensemble des sujets, on peut l'encourager à en parler en lui posant des questions telles que :

Quelle carte doit être assortie avec celle-ci?

Pourquoi penses-tu qu'elles vont ensemble?

Où/Quand pourrais-tu les voir utilisées ensemble?

La troisième carte de chaque ensemble peut être comparée aux réponses de l'enfant. Une discussion peut être amorcée autour des différences entre les deux. Ces utilisations sont-elles correctes ou erronées? L'enfant pense-t-il que les objets pourraient être utilisés dans un autre domaine?

Une variante de ces activités pourrait être d'utiliser la troisième carte de chaque ensemble (montrant les objets assemblés) pour demander à l'enfant de reconnaître les deux premières (montrant les objets séparément).

L'exercice de langage peut-être élargi au domaine social en parlant de situations réelles où les objets pourraient être utilisés ou en imaginant des situations qui pourraient se rencontrer.

Par exemple :

Pourrais-tu utiliser le lecteur de cassettes à la plage ou dans un bus? Si oui, utiliserais-tu les écouteurs? Pourquoi?

Ou voudrais-tu placer la nourriture du chat? Pourquoi la cuisine convient-elle mieux que la chambre à coucher?

Les enfants peuvent être invités à penser aux choses indiquées par les cartes et qui seraient en rapport avec leur propre expérience. L'exemple donné par les cartes peut être un point de départ intéressant pour ceux qui éprouvent des difficultés. Un magnétophone et un enregistrement peuvent être une suggestion pour ouvrir la discussion au sujet des lecteurs de cassettes et des cassettes.

En extension de ces activités, l'enfant pourrait collectionner les images de journaux et de magazines et fabriquer ses propres ensembles.