

Rédactrice de la série **ColorCards®**: Vanessa Harrison
MRCSLT.

Photographie: DM Bradford, Aylesbury Studios.

Traductions réalisées en collaboration avec
First Edition Translations Ltd, Cambridge.

Première publication en 1998 par **Winslow Press Ltd**,
Telford Road, Bicester, Oxon OX6 0TS, Royaume-Uni.

Copyright © Winslow Press Ltd, 1998

Tous droits réservés. Toute reproduction, représentation 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.

001-3852/Imprimé en Grande-Bretagne 1020.

ISBN 0 86388 201 3

Introduction

Ce jeu de cartes *ColorCard* illustre des problèmes courants. Pour chacun des 16 problèmes présentés, il est proposé deux possibilités de les résoudre. Certains problèmes doivent être résolus immédiatement, d'autres peuvent demander plus longtemps. Certains sont graves, d'autres sont tout simplement contrariants. Certaines façons de régler les problèmes sont plus efficaces que d'autres. Les étudiants, dans de nombreux cas, seront en mesure de s'assimiler aux situations décrites.

Sommaire

Le jeu comprend 48 cartes qui sont organisées par groupes numérotés composés de trois cartes:

- ▶ une carte montrant le problème
- ▶ une carte montrant une solution possible
- ▶ une carte montrant une solution alternative

1: Panne

Problème: La voiture de l'homme est tombée en panne.

Solution: Il essaie de la réparer.

Solution: Il se renseigne pour trouver de l'aide.

2: Casquette perdue

Problème: La casquette du garçon est emportée par le ruisseau.

Solution: Il la rattrape avec un grand bâton.

Solution: Son camarade va dans l'eau avec ses bottes pour la rattraper.

3: Portemonnaie oublié

Problème: La femme, en arrivant à la caisse, se rend compte qu'elle n'a pas d'argent.

Solution: Elle laisse ses courses et s'en va.

Solution: Elle fait part de son problème à une responsable du magasin.

4: Robe déchirée

Problème: La fille montre à son père le trou dans sa robe.

Solution: Il le répare.

Solution: Elle décide d'en mettre une autre.

5: Garder la forme

Problème: La femme n'est pas satisfaite de son poids.

Solution: Elle mange une nourriture saine.

Solution: Elle prend plus d'exercice.

6: Sentiment de solitude

Problème: La fille est toute seule dans la cour de récréation.

Solution: Elle rejoint ses camarades.

Solution: Elle trouve quelque chose d'intéressant à faire.

7: Accident

Problème: La femme s'aperçoit que l'homme est tombé.

Solution: Elle l'aide à s'asseoir.

Solution: Elle appelle du secours.

8: Vêtement qui ne convient pas

Problème: La cliente rapporte son achat au magasin.

Solution: La responsable du magasin la rembourse.

Solution: La responsable du magasin l'aide à choisir autre chose.

9: Enfant triste

Problème: La petite fille est triste et s'ennuie.

Solution: La femme la reconforte.

Solution: La femme l'emmène faire une sortie.

10: Autobus raté

Problème: La femme a raté le bus.

Solution: Elle rentre chez elle à pied.

Solution: Elle prend un taxi.

11: Chambre en désordre

Problème: La femme découvre que la chambre du garçon est en désordre.

Solution: Elle la range.

Solution: Elle demande au garçon de ranger ses affaires.

12: Repas décevant

Problème: La fille n'aime pas ce qu'il y a dans son assiette.

Solution: Elle le laisse dans son assiette.

Solution: Elle en parle au serveur.

13: Football

Problème: Les garçons ont envoyé leur ballon de football dans le jardin du voisin.

Solution: Ils passent par-dessus la clôture pour le récupérer.

Solution: Ils demandent au voisin s'ils peuvent aller le chercher.

14: Absence de sommeil

Problème: L'homme n'arrive pas à dormir.

Solution: Il prend une boisson chaude.

Solution: Il lit un livre.

15: Devoirs difficiles

Problème: Le garçon a des difficultés avec ses devoirs.

Solution: Il demande à la maîtresse de l'aider.

Solution: Il cherche des renseignements dans ses livres.

16: Querelle

Problème: La femme et la fille se disputent.

Solution: Elles boudent et ne se parlent pas.

Solution: Elles se réconcilient et résolvent leur différend.

Utilisation des cartes Résoudre des Problèmes

Pour un travail général de la langue

- ▶ Montrez à l'étudiant la carte-problème et l'une des cartes-solutions de la séquence et demandez-lui de décrire le problème et sa solution. Montrez l'autre

carte-solution et demandez à l'étudiant de parler du résultat différent qu'elle aura.

- ▶ Montrez à l'étudiant la carte-problème d'une séquence et demandez-lui d'anticiper les interventions indiquées sur les cartes-solutions.
- ▶ Montrez à l'étudiant l'une ou l'autre des cartes-solutions et demandez-lui d'en déduire ce qui a conduit à cette intervention.

Dans des objectifs d'enseignement spécifiques

Adaptez les activités suivantes en fonction du niveau de difficulté qui convient pour les étudiants pris individuellement ou pour le travail en groupe. Commencez par les séquences susceptibles de faire partie de l'expérience des étudiants et celles qui représentent des personnes du même âge.

Pour accroître leur assurance, utilisez des séquences représentant des problèmes évidents comme la séquence 4, **robe déchirée**.

Pour développer une compréhension de l'ordre logique

Donnez à l'étudiant les trois cartes d'une séquence et demandez-lui de repérer la carte-problème et les deux cartes-solutions. Demandez-lui de décrire le problème initial et les deux façons de le traiter. Par exemple, dans la séquence 2, **casquette perdue**, la carte-problème montre la casquette emportée par le courant. L'une des cartes

montre un garçon qui se sert d'un grand bâton pour la récupérer, l'autre montre un autre garçon qui profite d'avoir des bottes pour aller la chercher.

Pour mieux comprendre le besoin d'aborder les problèmes avec logique

Donnez à l'étudiant les trois cartes d'une séquence montrant un problème qui ne peut être résolu instantanément. Lorsqu'il aura décrit le problème et les solutions, demandez-lui de parler des conséquences possibles de l'événement. Par exemple, dans la séquence 14, **absence de sommeil**, l'homme est en mesure de faire face au fait qu'il est éveillé en lisant ou en prenant une boisson chaude. Toutefois, son sommeil a été interrompu et il sera probablement fatigué et moins capable de faire face le lendemain.

Pour mieux comprendre que certains choix ne résolvent qu'une partie du problème

Donnez à l'étudiant les trois cartes d'une séquence dans laquelle l'une des solutions est moins efficace que l'autre. Lorsqu'il aura parlé du problème et des solutions, demandez-lui de réfléchir pour voir si les solutions résolvent le problème complètement ou en partie seulement. Par exemple, dans la séquence 12, **repas décevant**, la réaction de la fille de ne pas manger ce qui est dans son assiette résout le fait qu'elle n'aime pas ce qui s'y trouve, mais pas le besoin de s'alimenter. La seconde option, qui consiste à en parler au serveur, est susceptible de conduire au résultat, plus satisfaisant, de se voir offrir autre chose.

Pour mieux comprendre que certaines solutions peuvent ne pas plaire à tous ceux qui sont impliqués

Donnez à l'étudiant les trois cartes d'une séquence impliquant plusieurs personnes. Lorsqu'il aura parlé du problème et des solutions, demandez-lui de réfléchir à la façon dont les personnes concernées pourraient percevoir les solutions. Par exemple, dans la séquence 11, **chambre en désordre**, si la femme range la chambre, le garçon sera content, mais il se peut qu'elle pense que lui aussi devrait prendre sa part de responsabilité. Si le garçon est obligé de faire le rangement lui-même, il pensera peut-être que la tâche est trop lourde pour lui tout seul.

Pour mieux apprécier que les sentiments peuvent influencer sur les choix que nous faisons

Donnez à l'étudiant les trois cartes d'une séquence montrant une ou plusieurs personnes mécontentes. Lorsqu'il aura parlé du problème et des solutions, demandez-lui de réfléchir aux sentiments susceptibles d'avoir influé sur les choix qui ont été faits.

Par exemple, dans la séquence 16, **querelle**, boudier n'est pas une option raisonnable car les deux personnes sont toujours malheureuses et isolées. Il s'agit probablement d'une réaction à la colère qu'elles ressentent. Se réconcilier est bien plus positif, mais difficile à faire quand on se sent mal.