

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

Photographie: Michael Prior Studios, Cottisford.

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

Première publication en 1997 par **Winslow Press Ltd**,  
Telford Road, Bicester, Oxon OX6 0TS, Royaume-Uni.

Copyright © Winslow Press Ltd, 1997

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.

001-3358/Imprimé au Royaume-Uni.

ISBN 0 86388 176 9

## Introduction

Ce paquet de cartes *ColorCard* illustre le caractère séquentiel/l'ordre logique d'événements courants. La notion, selon laquelle "une chose mène à une autre", est démontrée de plusieurs façons en utilisant des séquences de deux cartes. Les paires sont organisées en groupes. Certains effets sont prévisibles, d'autres surviennent par hasard. Certains sont bienvenus, d'autres sont ennuyeux ou même dangereux. Dans chaque groupe, des séquences simples sont suivies par d'autres qui sont plus subtiles ou plus complexes.

# Sommaire

Le jeu comprend 24 paires de photocartes grand format. Chaque paire montre une activité et sa conséquence. Les cartes sont numérotées au verso et marquées d'un "A" pour "cause" et d'un "B" pour "effet".

## Groupe I: Accidents

### 1 Salle de jeu

- 1A Les enfants chahutent ...
- 1B ... et cassent la poupée.

### 2 Repassage

- 2A La dame oublie le fer chaud sur la chemise ...
- 2B ... et la brûle.

### 3 Boîte de gâteaux secs

- 3A Le garçon essaie d'attraper la boîte gâteaux secs tout seul ...
- 3B ... et la fait tomber par terre.

### 4 En jouant au ballon

- 4A Le garçon joue au ballon à la maison ...
- 4B ... et renverse les fleurs.

### 5 Câble mal rangé

- 5A La fillette ne voit pas le câble qui traîne par terre ...
- 5B ... et trébuche dessus.

### 6 En jouant avec des allumettes

- 6A Le garçon gratte des allumettes ...
- 6B ... et met le feu aux journaux.

### 7 A l'heure du bain

- 7A La fillette laisse couler l'eau du bain ...
- 7B ... qui déborde.

### 8 En déplaçant le poste de télévision

- 8A L'homme porte un poste de télévision lourd ...
- 8B ... et se fait mal au dos.

### 9 En faisant des gâteaux

- 9A La dame oublie les petits pains dans le four ...
- 9B ... et les fait brûler.

## Groupe II: Difficultés

### 10 Chocolats

- 10A Le garçon mange beaucoup de chocolats ...
- 10B ... et a mal au coeur.

### 11 En construisant une tour

- 11A La fillette construit une tour avec des cubes ...
- 11B ... et la tour s'écroule.

### 12 A table

- 12A Le garçon met du sel dans son assiette ...
- 12B ... et n'aime pas le goût.

### **13 En partant à l'école**

**13A** Le garçon est pressé ...

**13B** ... et oublie son goûter.

### **14 Premier secours**

**14A** Le garçon se coupe le doigt ...

**14B** ... et a besoin d'un pansement.

### **15 Pour se réchauffer**

**15A** La fillette a froid ...

**15B** ... elle allume le chauffage et met un pull.

### **16 Exercice**

**16A** L'homme pédale dur sur son vélo d'appartement ...

**16B** ... et est épuisé.

## **Groupe III: Temps**

### **17 Planter des bulbes**

**17A** La dame plante des bulbes ...

**17B** ... et plus tard, des fleurs apparaissent.

### **18 Photographie**

**18A** La photographe prend une photo ...

**18B** ... et présente un portrait encadré.

### **19 Petite fête**

**19A** La fillette reçoit une invitation ...

**19B** ... et se prépare pour la petite fête.

## **Groupe IV: Emotions**

### **20 Cadeau**

**20A** On a donné un cadeau à la dame ...

**20B** ... qui est folle de joie en voyant ce que c'est.

### **21 Araignée**

**21A** Le garçon dort dans son lit ...

**21B** ... et est surpris de voir une araignée en se réveillant.

### **22 Travail**

**22A** La dame a beaucoup de travail à faire ...

**22B** ... et est contente d'avoir fini.

### **23 En disant au revoir**

**23A** La dame fait signe au revoir ...

**23B** ... et a l'air triste.

### **24 En ouvrant le courrier**

**24A** L'homme ouvre une lettre ...

**24B** ... et s'inquiète en la lisant.

## Utilisation de Cause & Effet

### Pour un travail général de la langue

- ▶ Montrez les deux images d'une paire à l'étudiant et demandez-lui de décrire les événements.
- ▶ Montrez la première image d'une paire à l'étudiant et demandez-lui de prédire ce que représente la seconde image.
- ▶ Montrez la seconde image de la paire à l'étudiant et demandez-lui d'en déduire la cause de l'événement.

### Dans des objectifs d'enseignement spécifiques

Les indications suivantes couvrent un niveau de difficultés seulement et s'adressent à l'étudiant pris individuellement. Vous les adapterez selon vos besoins d'enseignement car elles conviennent à tous les niveaux et tous les degrés d'aptitude et pour le travail de groupe. Soyez prêt à modifier votre approche en fonction des réponses obtenues. La spontanéité et la variété sont deux composantes importantes de l'enseignement des automatismes de la langue.

### Pour développer une compréhension élémentaire de l'ordre logique

Donnez les deux cartes d'une séquence à l'étudiant et demandez-lui de les mettre correctement dans l'ordre. Demandez-lui de décrire la séquence en regardant les images. Par exemple, dans la séquence 4, **En jouant au ballon**, le garçon joue près de la table roulante sur la première image. La seconde image montre les fleurs par terre et le garçon a l'air confus. Dans la séquence 21, **Araignée**, le garçon dort sans se douter que l'araignée est là. Il est surpris et peut-être effrayé quand il la voit en se réveillant.

## Pour comprendre comment une activité mène à une autre

Donnez les deux cartes d'une séquence à l'étudiant et parlez du rapport entre les deux scènes. Discutez pour voir si l'activité indiquée sur la seconde image est une conséquence improbable, probable ou inévitable de celle qui est indiquée sur la première image. Par exemple, dans la séquence 1, **Salle de jeu**, il est probable que la poupée sera cassée du fait du chahutage des enfants. Ils auraient peut-être pu l'éviter en s'arrêtant avant de faire des dégâts. Dans la séquence 9, **En faisant des gâteaux**, il est inévitable que les petits pains soient ratés si la dame s'endort pendant plus de quelques minutes.

## Pour mieux comprendre la notion de temps

Choisissez trois séquences dont les délais sont différents. Parlez de chaque séquence avec l'étudiant en l'encourageant à employer des mots et des expressions associés à la notion de temps. Par exemple, dans la séquence 11, **En construisant une tour**, construire une grande tour a une conséquence immédiate. Dans la séquence 7, **A l'heure du bain**, l'effet de laisser les robinets couler est rapide mais pas immédiat. L'on pourra s'attendre à ce que des expressions telles que *un moment* et *quelques minutes* soit employées. Dans la séquence 17, **Faire pousser des bulbes**, les expressions telles que *quelques mois* et *printemps prochain* sont appropriées.

## Pour stimuler une réflexion logique

Donnez une séquence de deux cartes à l'étudiant et demandez-lui de l'expliquer. Demandez-lui ensuite de ne regarder que la première carte et de décrire une autre conséquence possible. Par exemple, dans la séquence 13, **En partant à l'école**, la deuxième carte montre que le goûter est oublié. Le garçon pourrait l'avoir emporté, mais en oubliant peut-être son livre ou ses crayons. Dans la séquence 14, **Premier secours**, le garçon pourrait ne pas avoir de gros pansement au doigt. On aurait pu lui mettre un sparadrap à la place.

## Pour comprendre l'expérience personnelle

Parlez en détail d'une ou de plusieurs séquences avec l'étudiant. Demandez-lui de décrire des incidents similaires dont il a fait personnellement l'expérience. Par exemple, dans la séquence 10, **Chocolats**, les images représentant le garçon qui mange trop et qui a mal au cœur après pourront évoquer des repas trop copieux ou trop arrosés. Dans la séquence 20, **Cadeaux**, la joie que le cadeau procure à la dame pourra rappeler aux étudiants des occasions spéciales où ils ont offert ou reçu des cadeaux.

## **Pour comprendre comment nous pouvons avoir une influence sur les événements.**

Examinez une séquence complète avec l'étudiant. Parlez du rôle de la personne représentée dans l'activité en question. Discutez pour voir s'il aurait été possible à quelqu'un ne participant pas à la scène d'avoir un effet quelconque sur le résultat. Par exemple, dans la séquence 6, **En jouant avec des allumettes**, il est probable que le garçon est au courant du danger de jouer avec des allumettes. Il est peut-être assez grand pour savoir qu'on ne doit pas jouer avec le feu, surtout à la maison et sans surveillance. Dans la séquence 3, **La boîte de gâteaux secs**, il est possible qu'on ait dit au petit garçon de ne pas grimper sur le buffet. Il pourrait tomber et se faire mal. Il est difficile pour la personne qui s'en occupe de le surveiller constamment.