

Ce matériel a été conçu pour mettre en place deux grands types de situations :
des situations d'apprentissage, des situations de jeu.
Les premières permettent de placer les élèves d'une part en activité d'observation et de logique sur le principe d'association d'images, d'autre part en activité de langage oral et de communication.
Les secondes permettent le réinvestissement des compétences et le développement de l'autonomie si les élèves sont amenés à jouer seuls.

Niveau d'utilisation

À partir de 5 ans ; éducation spécialisée.

Contenu de la boîte

- 12 planches-questions de couleur verte : sur chacune d'elles sont imprimées à gauche et en colonne cinq photographies. Chaque photo induit une question.
- 60 jetons-réponses magnétiques pour marquer les réponses, à poser dans les cases vierges situées à droite des planches vertes.
- 12 planches-questions de couleur rose : sur chacune d'elles sont imprimées ces mêmes photos ainsi qu'un point d'interrogation.
- Un guide pédagogique.

Utilisation

Les planches permettent d'organiser différents ateliers faisant varier le nombre d'élèves selon le niveau évalué : atelier de 6 élèves avec deux planches pour chaque élève, de 4 élèves avec trois planches, etc.
Le matériel peut aussi donner lieu à des activités de soutien individualisé.

Situations d'apprentissage

Activité 1 : découvrir le matériel, associer, faire des liens logiques.

• Objectif

Il s'agit ici de familiariser les élèves avec le matériel tant dans son organisation (planches-questions vertes, jetons) que dans son contenu en observant, faisant des hypothèses, déduisant les liens et les associations possibles entre les images.

• Compétences en jeu

- Observer.
- Décrire.
- Faire des hypothèses.
- Déduire.
- Associer selon un lien logique.
- Justifier ses choix.

• Déroulement

L'enseignant distribue une planche-question verte par élève en tenant compte du niveau de chacun (un ou deux ateliers de 6 élèves par exemple).

Les jetons sont placés au milieu de la table face découverte. Chacun est invité à trouver ses jetons-réponses et à les placer sur sa planche en faisant des hypothèses sur les liens logiques, associant les images par paire. Lorsque celle-ci est remplie l'enseignant demande à chaque élève de justifier ses choix en lui faisant formuler les différents liens repérés entre les paires d'images ainsi que sur les points communs de chaque planche (couleur, forme, lieux, aliments). Par exemple, planche 10 : « Pourquoi as-tu placé le jeton représentant une pomme de terre ? » Parce qu'on fait les frites avec la pomme de terre. »

• Suggestion

Si l'élève ne trouve pas l'association correspondant entre les images de sa planche et les jetons, l'enseignant le guidera en posant le premier jeton sur la planche.

• Variante

Pour des groupes plus petits (2, 3, ou 4 élèves) l'enseignant attend que chacun ait fini de remplir sa planche et la justification se fait en groupe.

Activité 2 : écouter, comprendre, répondre à des questions.

• Objectif

Il s'agit ici de familiariser les élèves avec les différents types de questions faisant lien entre les images. Il est souhaitable de suivre la progression indiquée par la numérotation des planches qui introduit des questions et des réponses des plus faciles aux plus difficiles.
L'enseignant posera lui-même les questions aux élèves.

Atelier Questions-Réponses

• Compétences en jeu

- Retrouver les associations repérées dans l'activité 1.
- Comprendre les mots interrogatifs introduisant les questions : De quelle ? Où ? Avec quoi ?, etc.
- Formuler des réponses par des phrases simples.

• Déroulement

L'enseignant sélectionne les jetons-réponses correspondant aux planches attribuées aux élèves (une ou deux planches-questions vertes de 1 à 6 par élève en fonction du niveau) et les place au milieu de la table face découverte. À chacun, à tour de rôle, il pose une question correspondant à sa planche. L'élève **cherche la réponse**, la prend et avant de poser le jeton au bon endroit sur la planche, **formule la réponse**.

Exemple, planche 1 : « De quelle couleur est la fraise ? »
« Elle est rouge, la fraise est rouge, rouge... »

• Suggestion

Si l'élève ne trouve pas, les autres peuvent l'aider soit à trouver le bon jeton soit à formuler la réponse.

• Variante

Les jetons peuvent être distribués aux élèves au hasard et lorsque un élève formule par oral sa réponse s'il n'a pas le jeton correspondant dans ses mains, il le demande à un des élèves : « Qui a le jeton rouge ? » ou « Je voudrais le jeton rouge ».

Activité 3 : poser des questions, formuler des réponses.

• Objectif

Lorsque tous les élèves ont participé à cette activité 2, qu'ils ont été familiarisés avec la formulation des questions, l'enseignant pourra proposer l'activité 3. Cette fois, ce sont les élèves qui devront retrouver les questions induites par les images.

Il serait préférable d'introduire cette activité pour des groupes de 4 élèves.

• Compétences en jeu

- Réinvestir les acquis de l'activité 1 et 2.
- Formuler des questions.
- Formuler des réponses.

• Déroulement

L'enseignant distribue une planche rose par élève et une planche verte différente. Les jetons sont placés au milieu de la table face découverte.

À tour de rôle chacun essaie de retrouver une question à partir des images imprimées sur sa planche rose et la pose aux autres. Celui qui a l'image correspondant à la réponse, **lève le doigt, formule la réponse et trouve le jeton qu'il place** sur la planche verte.

Exemple, planche 2 : « De quelle forme est le ballon ? »
« Il est rond, le ballon est rond, rond... »

• Suggestion

L'enseignant pourra demander que les questions lui soient dans un premier temps chuchotées à l'oreille, ou bien si l'élève ne se fait pas comprendre, les autres pourront l'aider à formuler sa question.

Continuer l'activité en faisant tourner les planches vertes et les planches roses.

Situations de jeu

Jeu de loto

• Objectif

Dans ce jeu les élèves seront amenés à réinvestir en autonomie les acquis de l'activité 1 en retrouvant les associations des images et en justifiant leur choix.

• Déroulement

L'enseignant distribue une ou deux planches vertes à chaque élève (groupe de 4 souhaitable) et met les jetons correspondants face cachée sur la table.

Chacun à tour de rôle prend un jeton. Si celui-ci correspond à une de ses planches, il le pose en expliquant son choix. S'il ne correspond pas il le replace sur la table.

Le premier qui réussit à remplir sa planche a gagné.

• Suggestion

Lorsque les élèves jouent pour la première fois, placer le premier jeton-réponse.

Nommer un meneur de jeu qui fera respecter le tour de rôle et aidera le groupe à vérifier les réponses.

Jeu des questions

• Objectif

Il s'agit ici pour les élèves de réinvestir au sein d'un jeu de communication en autonomie les compétences de l'activité 2 et 3 en reformulant les questions et les réponses. C'est un jeu qui exigera également de la rapidité pour gagner.

• Déroulement

L'enseignant distribue à chacun (groupe de 4 ou 6) une ou deux planches roses et pose les jetons correspondants face découverte sur la table.

Chaque élève à tour de rôle pose une question induite par l'une de ses planches. Le plus rapide ayant identifié le jeton-réponse s'en empare et le garde. Si l'un des joueurs pose une question déjà posée, il passe son tour. Celui qui a le plus de jetons a gagné la partie.

Prolongements

Créer de nouvelles planches et de nouvelles questions.

L'enseignant pourra proposer cette activité de création soit par petits groupes soit collectivement. Pour chaque type de questions les élèves seront amenés à inventer d'autres questions, à créer des jetons-réponses.

De nombreuses possibilités sont offertes pour tous les types de questions :

De quelle couleur ? Trouver d'autres objets, d'autres couleurs.

Qui vit dans l'igloo... ? Sous le tipi... ?

Avec quoi se coiffe-t-on ? Creuse-t-on un trou ?...

Transformer les questions en partant des jetons-réponses.

À partir des jetons-réponses l'enseignant pourra amener les élèves à transformer les questions ou introduire d'autres mots interrogatifs. Par exemple, à partir des jetons couleur faire trouver la question « *Qu'est ce qui est rouge, jaune... ?* »

À partir des jetons animaux transformer la question « *Qui habite ?* » en « *Où habite le singe, le chameau... ?* »

**Liste des questions et réponses
(voir page 22 du guide la liste des
planches et des jetons correspondants)**

De quelle ?

Planche 1 : *De quelle couleur est le citron, la fraise... ?*
Réponses avec les jetons « couleur ».

Planche 2 : *De quelle forme est le ballon, le cadre... ?*
Réponses avec les jetons « forme ».

Où ?

Planche 3 : *Où range-t-on ? Où met-on un tee-shirt, de l'argent... ?* Réponses avec les jetons représentant des lieux de rangement (armoire, porte-monnaie...).

Planche 4 : *Où circule ? Où se déplace la voiture, l'avion... ?* Réponses avec les jetons représentant des lieux différents (route, ciel...).

Qui ?

Planche 5 : *Qui habite sur la banquise, l'arbre... ?*
Réponses avec les jetons animaux.

Planche 6 : *Qui produit ? Qui donne la laine, le lait... ?*
Réponses avec les jetons animaux.

Que ?

Planche 7 : *Que porte-t-on ? Que met-on au cou, aux pieds... ?* Réponses avec les jetons accessoires (écharpe, chaussettes...).

Planche 8 : *Que porte-t-on ? Que met-on ? Au poignet, au doigt... ?* Réponses avec les jetons accessoires (montre, bague...).

À qui appartient ?

Planche 9 : *À qui appartient la paire de skis, la balle de tennis... ?* Les jetons représentant des personnages en tenues de sport différentes (skieur, joueur de tennis, cavalier...).

Quand ? + verbe d'action ou d'état

Planche 10 : *Quand dort-on ? Quand reçoit-on des cadeaux... ?* Réponses avec les jetons symbolisant des notions de temps ou des événements.

Avec quoi ?

Planche 11 : *Avec quoi fait-on le vin, les frites... ?*
Réponses avec les jetons produits alimentaires (raisin, pomme de terre...).

Avec quoi ? + verbe d'action

Planche 12 : *Avec quoi plante-t-on, arrose-t-on... ?*
Réponses avec les jetons objets (marteau, arrosoir...).