

Règles du jeu



But du jeu

Trouver différents éléments dans des scènes avec des camions.

Préparation

1. L'adulte choisit une planche de jeu et la pose sur la table.

- La planche rouge cible le dénombrement de petites quantités d'éléments (1 à 5).
- La planche orange travaille la reconnaissance des émotions et de leurs causes.
- La planche jaune vise la compréhension de consignes portant sur les couleurs et la taille des éléments.
- La planche verte aborde les habiletés sociales et le comportement.

- Il prend les cartes qui sont de la même couleur que la planche choisie.
- L'enfant forme une pile avec les cartes mélangées et la pose, face cachée, sur la table.
- Au lieu de choisir une planche, l'adulte peut placer les quatre planches de jeu sur la table et prendre les cartes **mauves** qui ciblent l'attention visuelle et la description.



Cartes « défis »

Les cartes identifiées par un point d'exclamation sont des **cartes « défis »**. Ces cartes portent, par exemple, sur des émotions difficiles à identifier ou sur le dénombrement d'une plus grande quantité d'éléments dispersés. L'adulte peut choisir de les inclure ou non dans le jeu.



Le dénombrement de petites quantités d'éléments

Déroulement

1. L'enfant prend une carte et l'adulte lit le texte qui s'y trouve (p. ex. : «Trouve 3 camions comme celui-ci.»).
2. L'enfant cherche sur la planche l'élément illustré sur la carte.

S'il est capable, il les compte à haute voix (p. ex., il pointe le premier élément trouvé en disant «un», puis le deuxième en disant «deux» et le troisième en disant «trois»). La carte est ensuite mise de côté.

3. Le jeu se poursuit de la même façon avec une nouvelle carte. La partie se termine lorsqu'il n'y a plus de cartes dans la pile.

Variante

Pour un défi supplémentaire, l'adulte peut demander à l'enfant combien de fois sur la planche se retrouve l'élément illustré sur la carte au lieu de lui lire la consigne (p. ex. : «Combien y a-t-il de pelles mécaniques sur la planche ? »).



Les émotions et leurs causes

Déroulement

1. L'enfant prend une carte. Il nomme l'émotion du personnage illustré¹. L'adulte peut lui donner des choix de réponse au besoin (p. ex. : «Est-ce qu'il a l'air triste, fâché, dégoûté ? »).
2. L'enfant cherche sur la planche le personnage illustré sur la carte.
3. Lorsque l'enfant trouve le personnage, l'adulte lui demande pourquoi, selon lui, le personnage ressent cette émotion.
4. L'enfant observe la scène illustrée sur la planche pour trouver la cause de l'émotion du personnage. L'adulte peut l'aider au besoin (voir la section «Comment aider votre enfant pendant le jeu ? » dans le guide d'accompagnement). La carte est ensuite mise de côté.
5. Le jeu se poursuit de la même façon avec une nouvelle carte. La partie se termine lorsqu'il n'y a plus de cartes dans la pile.

Variante

L'adulte et l'enfant alternent pour prendre une carte et identifier l'émotion illustrée et sa cause. L'adulte sert ainsi de modèle à l'enfant qui apprend à reconnaître les émotions et leurs causes.

1. L'enfant peut aussi chercher sur la planche le personnage illustré sur la carte avant de nommer son émotion.



La compréhension de consignes sur la couleur et la taille

Les habiletés sociales et le comportement

Déroulement

1. L'adulte prend une carte et lit la consigne qui s'y trouve sans montrer la carte à l'enfant (p. ex.: «Trouve le camion à benne gris.»).
2. L'enfant écoute la consigne et cherche l'élément correspondant sur la planche. L'adulte peut l'aider au besoin (voir la section «Comment aider votre enfant pendant le jeu?» dans le guide d'accompagnement). La carte est ensuite mise de côté.
3. Le jeu se poursuit de la même façon avec une nouvelle carte. La partie se termine lorsqu'il n'y a plus de cartes dans la pile.

Déroulement

1. L'enfant prend une carte. Il cherche sur la planche le personnage illustré sur la carte.
2. Lorsque l'enfant trouve le personnage, l'adulte lui décrit la situation illustrée en lui lisant le texte au bas de la carte (p. ex.: «L'enfant aide un autre enfant à ranger les camions.»).
3. Il demande à l'enfant: «Selon toi, est-ce une bonne idée d'agir comme ça?» L'enfant répond à la question par oui ou non. S'il donne une mauvaise réponse ou a de la difficulté à répondre, l'adulte peut lui donner des indices (voir la section «Comment aider votre enfant pendant le jeu?» dans le guide d'accompagnement).
4. L'adulte peut aussi lui poser des questions sur la conséquence de l'action posée par le personnage (p. ex.: «Comment penses-tu que l'autre enfant va se sentir?»; «Qu'aurait pu faire le personnage à la place?»). La carte est ensuite mise de côté.
5. Le jeu se poursuit de la même façon avec une nouvelle carte. La partie se termine lorsqu'il n'y a plus de cartes dans la pile.



Variante

Pour un défi supplémentaire, l'adulte peut demander à l'enfant: «Que fait le personnage?» au lieu de lui décrire la situation. Il peut aussi prendre la carte sans la lui montrer et lui demander de trouver le personnage qui effectue l'action écrite sur la carte (p. ex.: «Trouve l'enfant qui aide un autre enfant à ranger les camions.»). L'enfant doit alors bien comprendre ce qu'il doit chercher et le repérer sans voir l'image.

Les quatre planches

La discrimination visuelle et la description

Déroulement

1. L'enfant prend une carte. L'adulte lit le texte qui s'y trouve (p. ex.: «Trouve un tracteur qui est presque pareil à celui-ci. Quelle est la différence entre les deux?»).
2. L'enfant cherche **parmi les quatre planches** un élément semblable à celui illustré sur la carte.
3. Lorsqu'il en trouve un, il observe attentivement cet élément et nomme ce qui est différent par rapport à celui illustré sur la carte (p. ex.: «Ici, la pelle est verte, et là, elle est grise.»). L'adulte l'aide à répondre au besoin. La carte est ensuite mise de côté.
4. Le jeu se poursuit de la même façon avec une nouvelle carte. La partie se termine lorsqu'il n'y a plus de cartes dans la pile.

Variante

L'adulte et l'enfant alternent pour prendre une carte et décrire ce qui est différent entre l'illustration de la carte et celle sur une des planches. L'adulte sert ainsi de modèle à l'enfant pour comparer et décrire les éléments.

