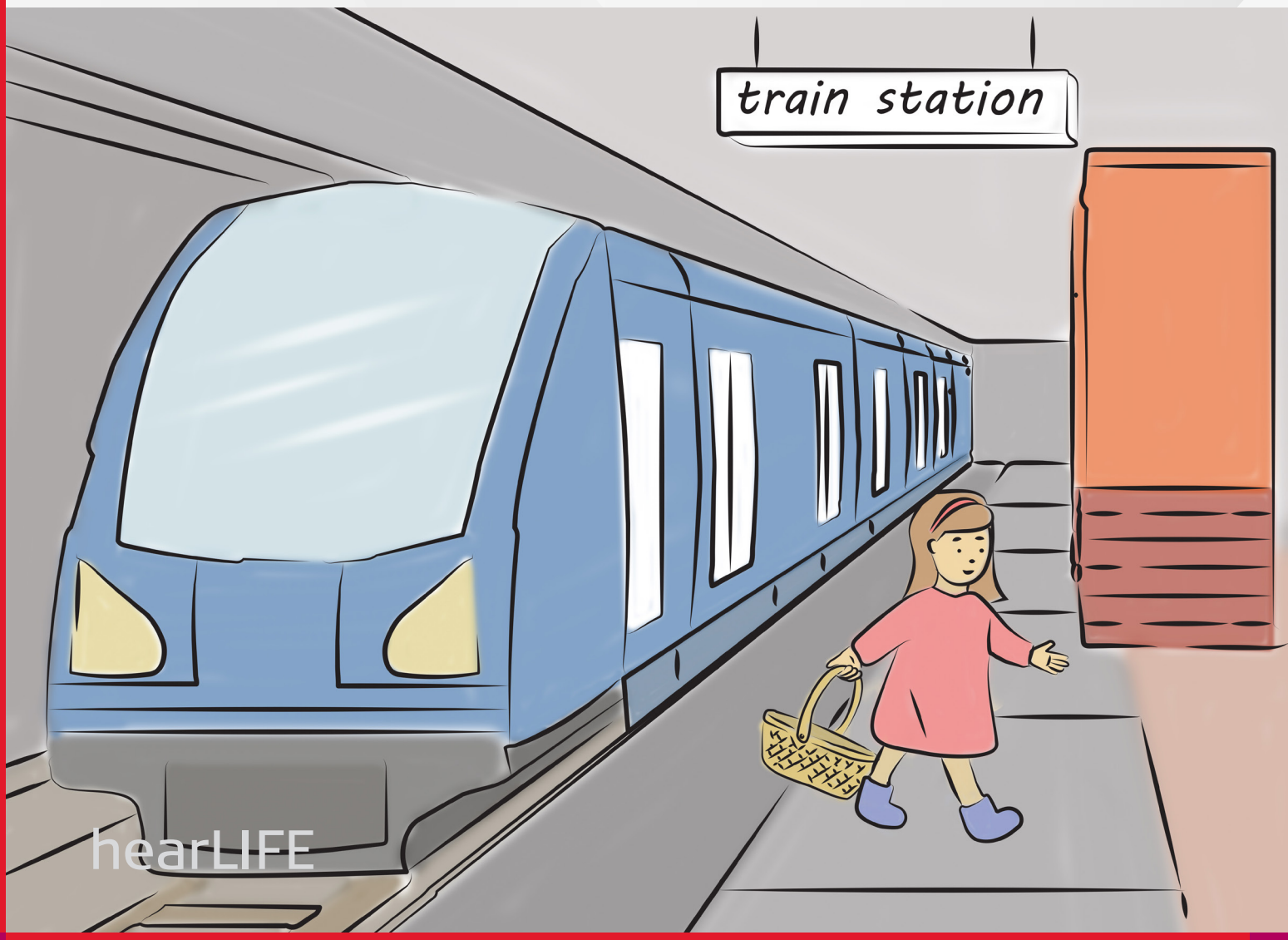
MED EL

Cahiers de leçons

03 MOYENS DE TRANSPORT



hearLIFE

En savoir plus sur les programmes de leçons

Programme de la leçon

Niveau 1, Niveau 2, Niveau 3

1. La boîte aux lettres & à la pêche !

Notes de l'orthophoniste, ressources

2. Les catégories et les barrières

Notes de l'orthophoniste, ressources

3. Où ca va ?

Notes de l'orthophoniste, ressources

4. Le long trajet vers le magasin

Notes de l'orthophoniste, ressources

Nous souhaitons que ces cahiers de leçons puissent aider le plus de monde possible, c'est pourquoi nous encourageons son utilisation et son partage responsable. Cependant, MED-EL conserve la totalité des droits sur ce matériel, ainsi le contenu ne doit pas être modifié, renommé ou réutilisé à des fins commerciales.

© Copyright MED-EL 2017

En savoir plus sur les programmes de leçons

indique les objectifs d'écoute

indique les objectifs de langage et de la parole

indique les objectifs cognitifs : connaissance et théorie de l'esprit

Comment choisir un niveau

Niveau 1	L'enfant apprend à écouter et à se concenter sur *un élément* spécifique d'une phrase. Le langage parlé est présenté à l'enfant sous forme de phrases courtes et les techniques d'accentuation sonore sont utilisées pour lui permettre de se concentrer sur ces nouvelles informations.	L'enfant utilise des *mots seuls*, possède un vocabulaire jusqu'à 200 mots et peut commencer à combiner deux mots à la fois.	La connaissance regroupe la manière d'apprendre et d'acquérir le savoir et de comprendre le monde. La Théorie de l'esprit *(TdE)* correspond aux capacités de réflexion que l'on développe au fur et à mesure et qui permettent de prédire nos comportements ainsi que celui des autres. Certaines capacités cognitives et de TdE sont liées au développement : elles progressent en même temps que l'enfant grandit. Cependant, la relation entre ces capacités cognitives, de parole et de TdE est complexe, chacune impactant les autres à des degrés plus au moins variables au cours des premières années de l'enfant. Un enfant plus âgé travaillant un niveau 1 peut d'ores et déjà avoir des compétences cognitives et TdE plus avancées ; il nécessite ainsi des capacités de langage plus solides pour s'exprimer. Inversement, un jeune enfant travaillant le niveau 3 peut ne pas être prêt à réfléchir à certains des objectifs du TdE.
Niveau 2	L'enfant apprend à écouter et à se concenter sur *deux éléments* spécifiques d'une phrase. Le langage est présenté à l'enfant sous forme de phrases plus longues, et les techniques d'accentuation sonore sont utilisées pour encourager l'enfant à se concentrer sur toute l'information contenue dans la phrase.	L'enfant utilise *des combinaisons de deux-trois mots*, possède un vocabulaire de 200 à 2000 mots et commence à utiliser certains marqueurs grammaticaux.	
Niveau 3	L'enfant est un auditeur compétent qui apprend à se concentrer sur *trois éléments* spécifiques d'une phrase. Le langage est présenté sous des phrases complexes et variées, et les techniques d'accentuation sonore sont utilisées pour encourager l'enfant à se concentrer sur les éléments grammaticaux d'une phrase.	L'enfant utilise des *phrases et des questions de quatre à cinq mots*, possède un vocabulaire de plus de 2000 mots et utilise une variétés de marqueurs grammaticaux.	

Le thème : le niveau

Les thèmes *sont présentés de manière générale (par exemple: les animaux), suivis par des sous-thèmes plus précis (ex: le chat, le cheval) pour aider l'enfant à faire des associations de mots, lui permettant de mémoriser plus facilement le vocabulaire.*

Documente les objectifs de l'enfant (détection ou imitation)

Chaque programme de leçon contient 4 activités

Chaque activité nécessite des ressources qu'il faut télécharger puis imprimer, ou si le format est électronique, sauvegarder sur un ordinateur ou une tablette.

Les fichiers de ressources sont facilement identifiables par leur appellation :
Thème | Niveau (L) |Activité (A)
Exemple : Animaux L1 L2 A2
= ressources nécessaires pour le thème Animaux, niveaux 1 et 2 (L1, L2), activité 2 (A2)

TRANSPORTS : NIVEAU 1 PROGRAMME DE LEÇONS

MED EL

Date : .....

Nom : ..... Age : ..... Date de début de l'audition : .....

ACTIVITÉ	OBJECTIFS						
Six sons :	gauche	aaa	ouuu	iiii	chhh	ssss	mmm
	droite	aaa	ouuu	iiii	chhh	ssss	mmm

LA BOÎTE AUX LETTRES **RESSOURCES** • Moyens de transport L1 A1	• Identifier un objet : · Transports • Comprendre la phrase "mettre dans"	• Nommer les différents moyens de transport • Dire "dans"	• Faire correspondre des images • Engager un jeu de rôle
LES CATÉGORIES **RESSOURCES** • Moyens de transport L1 A2 • Moyens de transport L1 L2 tapis de jeu	• Identifier un objet · Une catégorie · Un animal · Un moyen de transport • Comprendre non/ oui	• Répéter un mot • Utiliser non/ oui	• Catégoriser • Comprendre que les individus n'ont pas toujours raison
OÙ CA VA ? **RESSOURCES** • Moyens de transport L1 L2 L3 A3	• Identifier un objet : · Un moyen de transport · Des endroits • Comprendre : un autre	• Répéter un mot	• Comprendre comment les choses sont reliées entre elles
LE LONG TRAJET VERS LE MAGASIN **RESSOURCES** • Moyens de transport L1 L2 L3 A4 • Moyens de transport L1 L2 L3 A4 véhicules	• Suivre des directions dans un contexte · en choisir un · couper ici · le retourner · le coller sur	• Répéter les mots des instructions	• Faire un choix entre deux

© Copyright MED-EL 2017

Le thème : le niveau

Nom de l'activité

A faire avant de commencer la leçon

Activité étape par étape

Objectif du programme de leçons : exemples de compétences

Stratégie d'apprentissage essentielle ou technique à utiliser pour aider l'enfant à atteindre ses objectifs.

ACTIVITÉ

1. La boîte aux lettres

PRÉPARATION

Imprimez la ressource sur du papier cartonné et découpez les images ; mettez un tas de côté.
Créez deux fentes de la largeur des cartes sur chaque côté de la boîte (huit fentes au total).

RESSOURCES
- Moyens de transport L1 A1
- Une boîte
- Cutter ou ciseaux, colle

Vous allez créer une boîte aux lettres et jouer avec.

1. Piochez une carte à la fois, parlez-en, retournez-la puis collez-là sur la boîte, juste en dessous de la fente. Répétez l'opération avec toutes les cartes de la pile.
2. Mélangez la deuxième pile de cartes et prenez-en une. Parlez-en sans la montrer à l'enfant. Retournez la boîte pour l'encourager à trouver l'image correspondante.
3. S'il ne parvient pas à trouver l'image correspondante, ajoutez un son et permettez un bref coup d'oeil, puis dites le nom du véhicule une nouvelle fois. (ECOUTER REGARDER ECOUTER).
4. Vérifier que les cartes correspondent et postez-là.
5. Choisissez une carte à tour de rôle.

RESULTATS ATTENDUS
- Identifier un objet - l'enfant peut identifier un sujet d'information :
  - Débutant : *Oooooh. C'est un train.*
  - Nom : *J'ai eu une voiture.*
- Comprendre une phrase, par exemple : *"mettre dans"*.

STRATEGIES ESSENTIELLES

D'ABORD ECOUTER : Ne montrez pas l'image lorsque vous en parlez ; cela aide l'enfant à se concentrer sur l'information auditive sans l'information visuelle (image ou gestuelle) qui retiendrait son attention.

HAMEÇONS AUDITIFS : Utilisez des sons pour les débutants afin d'attirer leur attention et commençer à construire leur capacité de compréhension. Utilisez-les au début d'une courte phrase et mettez le nom à la fin, de sorte que l'enfant puisse associer l'information et développer l'identification des mots. ***Vrouuuum**, c'est une voiture.*

PARLER PARLER PARLER : Bien que le niveau 1 concerne uniquement l'utilisation de mots simples, l'enfant peut entendre de courtes phrases. Dites quelques mots à chaque chose que vous faites pour l'aider à comprendre les mots d'actions. *Mets-le dedans. Retourne-la.*

RESULTATS ATTENDUS
- Nommer les différents moyens de transport.
- Dire "dans".

STRATEGIES ESSENTIELLES

ATTENDRE ATTENDRE ET ATTENDRE UN PEU PLUS : Tournez la boîte pour trouver l'image correspondante ; si l'enfant ne reconnaît pas spontanément les images, donnez-en le nom et attendez tout en fermant la fente avec votre main. Enlevez votre main lorsque l'enfant vocalise, de sorte que vous puissiez poster la carte.

CHAQUE VOIX COMPTE : Les premières tentatives de l'enfant à prononcer les noms des véhicules seront probablement imparfaites. Cela s'améliorera au fur et à mesure qu'il développera son propre langage. Récompensez et renforcez chaque tentative en postant immédiatement la carte.

RESULTATS ATTENDUS
- Faire correspondre des images.
- Engage un jeu de rôle.

STRATEGIE ESSENTIELLE

D'ABORD ECOUTER : N'hésitez pas à d'abord écouter pour encourager l'enfant à entrer dans le jeu. *Allons-y, conduisons la **voiture**. Regarde moi conduire la **voiture**. Tu viens dans la **voiture**.* Puis, conduisez votre voiture imaginaire autour de la pièce.

© Copyright MED-EL 2017

TRANSPORTS : NIVEAU 1 PROGRAMME DE LEÇONS

MED-EL

Date : .....

Nom : ..... Age : ..... Date de début de l'audition : .....

ACTIVITÉ	OBJECTIFS						
Six sons :	gauche	aaa	ouuu	iiii	chhh	ssss	mmm
	droite	aaa	ouuu	iiii	chhh	ssss	mmm

LA BOÎTE AUX LETTRES **RESSOURCES** • Moyens de transport L1 A1	• Identifier un objet : · Transports • Comprendre la phrase "mettre dans"	• Nommer les différents moyens de transport • Dire "dans"	• Faire correspondre des images • Engager un jeu de rôle
LES CATÉGORIES **RESSOURCES** • Moyens de transport L1 A2 • Moyens de transport L1 L2 tapis de jeu	• Identifier un objet · Une catégorie · Un animal · Un moyen de transport • Comprendre non/ oui	• Répéter un mot • Utiliser non/ oui	• Catégoriser • Comprendre que les individus n'ont pas toujours raison
OÙ CA VA ? **RESSOURCES** • Moyens de transport L1 L2 L3 A3	• Identifier un objet : · Un moyen de transport · Des endroits • Comprendre : un autre	• Répéter un mot	• Comprendre comment les choses sont reliées entre elles
LE LONG TRAJET VERS LE MAGASIN **RESSOURCES** • Moyens de transport L1 L2 L3 A4 • Moyens de transport L1 L2 L3 A4 véhicules	• Suivre des directions dans un contexte · en choisir un · couper ici · le retourner · le coller sur	• Répéter les mots des instructions	• Faire un choix entre deux

© Copyright MED-EL 2017

MOYEN DE TRANSPORT : NIVEAU 2 PROGRAMME DE LEÇONS

MED-EL

Date : .....

Nom : ..... Age : ..... Date de début de l'audition : .....

ACTIVITÉ	OBJECTIFS						
Six sons :	gauche	aaa	ouuu	iiii	chhh	ssss	mmm
	droite	aaa	ouuu	iiii	chhh	ssss	mmm

A LA PÊCHE ! **RESSOURCES** • Moyens de transport L2 A1	• Identifier deux objets : · Véhicule et véhicule	• Dire un nom et un nom • Dire "A la pêche !"	• Reconnaître et exprimer les émotions à travers le jeu
LES CATÉGORIES **RESSOURCES** • Moyens de transport L2 L3 A2 • Moyens de transport L1 L2 tapis de jeu	• Ecouter les descriptions et identifier les objets et les catégories	• Combiner des mots pour faire une description · quatre genous/ quatre roues · dans une ferme/ sur la route · il a des tâches/ il est bleu	• Catégoriser
OÙ CA VA ? **RESSOURCES** • Moyens de transport L1 L2 L3 A3	• Suivre une direction avec deux indications • Se concentrer sur les prépositions	• Combiner des mots · véhicule + aller + endroit · préposition + déterminant + nom	• Comprendre comment les choses sont reliées entre elles • Parler des expériences passées
LE LONG TRAJET VERS LE MAGASIN **RESSOURCES** • Moyens de transport L1 L2 L3 A4 • Moyens de transport L1 L2 L3 A4 véhicules	• Comprendre une phrase en deux parties, liées par "puis" • Se concentrer sur une phrase avec deux sujets d'information	• Connecter les verbes avec le mot "puis" • Connecter les noms avec le mot "puis"	• Faire un choix et l'expliquer • Imaginer le ressenti d'une personne et en parler

© Copyright MED-EL 2017

MOYEN DE TRANSPORT : NIVEAU 3 PROGRAMME DE LEÇONS

MED-EL

Date : .....

Nom : ..... Age : ..... Date de début de l'audition : .....

ACTIVITÉ	OBJECTIFS						
Six sons :	gauche	aaa	ouuu	iiii	chhh	ssss	mmm
	droite	aaa	ouuu	iiii	chhh	ssss	mmm

A LA PÊCHE ! **RESSOURCES** • Moyens de transport L3 A1	• Identifier trois objets : · Véhicule et véhicule et véhicule	• Demander : As-tu...? • Dire un nom et un nom et un nom	• Reconnaître et exprimer les émotions à travers le jeu
LES BARRIÈRES **RESSOURCES** • Moyens de transport L2 L3 A2 • Moyens de transport L3 A2	• Suivre des instructions comprenant un nom et deux endroits	• Donner des instructions comprenant un nom et deux endroits	• Comprendre les concepts · premier/ dernier · intrus · tous sauf un · ligne/ colonne
OÙ CA VA ? **RESSOURCES** • Moyens de transport L1 L2 L3 A3	• Se concentrer sur une phrase et répondre aux questions	• Utiliser les verbes à la troisième personne du singulier : va, conduit, navigue • Utiliser : dans/ sur/ au-dessus dans les phrases	• Parler des expériences passées • Parler d'événements hypothétiques
LE LONG TRAJET VERS LE MAGASIN **RESSOURCES** • Moyens de transport L1 L2 L3 A4 • Moyens de transport L1 L2 L3 A4 véhicules	• Se rappeler d'une phrase comprenant trois sujets d'information • Se rappeler d'une phrase en trois parties	• Utiliser le pronom : elle • Utiliser les verbes · au présent · au futur · au passé	• Faire un choix et l'expliquer • Imaginer le ressenti d'une personne et en parler

© Copyright MED-EL 2017

ACTIVITÉ

1. La boîte aux lettres

PRÉPARATION

Imprimez la ressource sur du papier cartonné et découpez les images ; mettez un tas de côté.
Créez deux fentes de la largeur des cartes sur chaque côté de la boîte (huit fentes au total).

RESSOURCES

- Moyens de transport L1 A1
- Une boîte
- Cutter ou ciseaux, colle

Vous allez créer une boîte aux lettres et jouer avec.

1. Piochez une carte à la fois, parlez-en, retournez-la puis collez-là sur la boîte, juste en dessous de la fente. Répétez l'opération avec toutes les cartes de la pile.
2. Mélangez la deuxième pile de cartes et prenez-en une. Parlez-en sans la montrer à l'enfant. Retournez la boîte pour l'encourager à trouver l'image correspondante.
3. S'il ne parvient pas à trouver l'image correspondante, ajoutez un son et permettez un bref coup d'oeil, puis dites le nom du véhicule une nouvelle fois. (ECOUTER REGARDER ECOUTER).
4. Vérifier que les cartes correspondent et postez-là.
5. Choisissez une carte à tour de rôle.

RESULTATS ATTENDUS

- Identifier un objet - l'enfant peut identifier un sujet d'information :
  - Débutant : *Oooooh. C'est un train.*
  - Nom : *J'ai eu une voiture.*
- Comprendre une phrase, par exemple : *"mettre dans".*

STRATEGIES ESSENTIELLES

D'ABORD ECOUTER : Ne montrez pas l'image lorsque vous en parlez ; cela aide l'enfant à se concentrer sur l'information auditive sans l'information visuelle (image ou gestuelle) qui retiendrait son attention.

HAMEÇONS AUDITIFS : Utilisez des sons pour les débutants afin d'attirer leur attention et commençer à construire leur capacité de compréhension. Utilisez-les au début d'une courte phrase et mettez le nom à la fin, de sorte que l'enfant puisse associer l'information et développer l'identification des mots. ***Vrouuuum**, c'est une voiture.*

PARLER PARLER PARLER : Bien que le niveau 1 concerne uniquement l'utilisation de mots simples, l'enfant peut entendre de courtes phrases. Dites quelques mots à chaque chose que vous faites pour l'aider à comprendre les mots d'actions. *Mets-le dedans. Retourne-la.*

RESULTATS ATTENDUS

- Nommer les différents moyens de transport.
- Dire "dans".

STRATEGIES ESSENTIELLES

ATTENDRE ATTENDRE ET ATTENDRE UN PEU PLUS : Tournez la boîte pour trouver l'image correspondante ; si l'enfant ne reconnaît pas spontanément les images, donnez-en le nom et attendez tout en fermant la fente avec votre main. Enlevez votre main lorsque l'enfant vocalise, de sorte que vous puissiez poster la carte.

CHAQUE VOIX COMPTE : Les premières tentatives de l'enfant à prononcer les noms des véhicules seront probablement imparfaites. Cela s'améliorera au fur et à mesure qu'il développera son propre langage. Récompensez et renforcez chaque tentative en postant immédiatement la carte.

RESULTATS ATTENDUS

- Faire correspondre des images.
- Engage un jeu de rôle.

STRATEGIE ESSENTIELLE

D'ABORD ECOUTER : N'hésitez pas à d'abord écouter pour encourager l'enfant à entrer dans le jeu. *Allons-y, conduisons la **voiture**. Regarde moi conduire la **voiture**. Tu viens dans la **voiture**.* Puis, conduisez votre voiture imaginaire autour de la pièce.

© Copyright MED-EL 2017

ACTIVITÉ

1. A la pêche !

PRÉPARATION

Imprimez la ressource sur du papier cartonné ; imprimez deux pages en une de sorte que les images soient plus petites.
Découpez les images.

RESSOURCES

- Moyens de transport L2 A1

Vous allez à la pêche !

1. Avant de jouer, regardez les cartes attentivement et parlez-en avec l'enfant. Toutes les cartes avec les bords rouges sont différentes. Chaque carte "rouge" a une carte correspondante bleue (avec un bord bleu). Le but du jeu est de trouver les paires.
2. Remuez les cartes et distribuez cinq cartes à chaque joueur. Faites une pile des cartes restantes, face cachée sur la table.
3. Chaque joueur vérifie ses cartes, trouve les cartes paires et les pose sur la table.
4. Commencez le jeu en choisissant l'une de vos cartes et demandez à l'enfant : *"Est-ce que tu as un... (véhicule) et un... (véhicule) ?"*
5. Si l'enfant a cette carte, il doit la prendre et la mettre sur la table avec votre carte correspondante. S'il n'a pas la carte, il doit dire "Non, à la pêche !". Vous devrez alors piocher une carte de la pile. Si vous piochez une carte qui correspond à celle que vous avez dans votre main, mettez la paire sur la table.
6. C'est ensuite au tour de l'enfant et à tour de rôle, continuez ces étapes jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de cartes dans la pile.
7. Une fois que la pile est finie, chaque joueur peut demander une paire à n'importe quel autre joueur.

RESULTATS ATTENDUS

- Identifier deux objets :
  - véhicule et véhicule ; par ex. train et bateau.

STRATEGIES ESSENTIELLES

D'ABORD ECOUTER : Ne montrez pas l'image lorsque vous en parlez ; cela aide l'enfant à se concentrer sur l'information auditive. Si l'enfant commence le niveau 2, il est probable qu'il ne parvienne à se concentrer que sur le deuxième véhicule. Prononcez les deux véhicules, montrez-lui rapidement les images, puis prononcez les deux véhicules à nouveau. Ceci est un "sandwich auditif" (Ecouter, regarder, ecouter).

RESULTATS ATTENDUS

- Dire un nom et un nom ; par ex. train et bateau.
- Dire : A la pêche !

STRATEGIES ESSENTIELLES

EXPANSION ET EXTENSION : Encouragez l'enfant à demander à ses parents de parler de leurs cartes. Ces derniers doivent prononcer les noms des véhicules mais oublier de dire le mot de liaison "et". Ils doivent immédiatement accentuer ces paroles en les répétant et en ajoutant le mot oublié "et". *Un train **et** un bateau*.

RETROACTION AUDITIVE : Lorsque c'est au tour de l'enfant de dire "A la pêche", modélisez le langage afin qu'il puisse le répéter. *Tu dois dire à ta maman **à la pêche**.* Cette technique permet à l'enfant d'entendre le langage requis juste avant d'oraliser ; cela lui permet également de comparer ce qu'il dit par rapport à ce que vous dites.

RESULTATS ATTENDUS

- Reconnaître et exprimer les émotions à travers le jeu.

STRATEGIE ESSENTIELLE

PARLER PARLER PARLER : Parlez de votre ressenti au fur et à mesure que vous progressez dans le jeu, de sorte que l'enfant comprenne le but du jeu et identifie les émotions typiques associées. ***Oh, mon/ma chéri(e).*** *Je n'ai **pas de paire**. J'espère que j'en aurais une bientôt.* ***Oh, oui !*** *Tu es **chanceux(se)** ! Une autre paire.*

© Copyright MED-EL 2017

ACTIVITÉ

1. A la pêche !

PRÉPARATION

Imprimez la ressource sur du papier cartonné ; imprimez deux pages en une de sorte que les images soient plus petites.
Découpez les images.

RESSOURCES
- Moyens de transport L3 A1

Vous allez à la pêche !

1. Avant de jouer, regardez les cartes attentivement et parlez-en avec l'enfant. Toutes les cartes avec les bords rouges sont différentes. Chaque carte "rouge" a une carte correspondante bleue (avec un bord bleu). Le but du jeu est de trouver les paires.
2. Remuez les cartes et distribuez cinq cartes à chaque joueur. Faites une pile des cartes restantes, face cachée sur la table.
3. Chaque joueur vérifie ses cartes, trouve les cartes paires et les pose sur la table.
4. Commencez le jeu en choisissant l'une de vos cartes et demandez à l'enfant : *"Est-ce que tu as un... (véhicule) et un... (véhicule) et un... (véhicule) ?"*
5. Si l'enfant a cette carte, il doit la prendre et la mettre sur la table avec votre carte correspondante. S'il n'a pas la carte, il doit dire "Non, à la pêche !" Vous devrez alors piocher une carte de la pile. Si vous piochez une carte qui correspond à celle que vous avez dans votre main, mettez la paire sur la table.
6. C'est ensuite au tour de l'enfant et à tour de rôle, continuez ces étapes jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de cartes dans la pile.
7. Une fois que la pile est finie, chaque joueur peut demander une paire à n'importe quel autre joueur.

RESULTATS ATTENDUS

- Identifier trois objets à l'écoute :
  - Véhicule et véhicule et véhicule ; par ex. le train, le bus et l'avion.

STRATEGIES ESSENTIELLES

D'ABORD ECOUTER : Ne montrez pas l'image lorsque vous en parlez ; cela aide l'enfant à se concentrer sur l'information auditive. Si l'enfant commence le niveau 3, il est probable qu'il parvienne à répéter uniquement deux véhicules sur trois. Prononcez les trois véhicules en accentuant celui qu'il n'a pas prononcé ; *le train, **le bus** et l'avion ;* puis montrez-lui le premier véhicule, et prononcez les trois véhicules à nouveau. Ceci est un "sandwich auditif" (Ecouter, regarder, ecouter).

RESULTATS ATTENDUS

- Demander : As-tu...?
- Dire un nom et un nom et un nom ; par ex. le train, le bus et l'avion.

STRATEGIES ESSENTIELLES

EXPANSION ET EXTENSION : Encouragez l'enfant à demander à ses parents de parler de leurs cartes. Ces derniers doivent prononcer les noms des véhicules mais oublier de dire le déterminant "le/la" ou enlever "Est-ce que". Ils doivent immédiatement accentuer ces paroles en les répétant et en ajoutant les mots oubliés. ***Est-ce que** tu as **un** train, **un** bus **et un** avion ?*

ATTENDRE ATTENDRE ET ATTENDRE UN PEU PLUS : Encouragez les parents à attendre en suivant le modèle de langage pour donner à l'enfant le temps de redemander une phrase plus complète.

RESULTATS ATTENDUS

- Reconnaître et exprimer les émotions à travers le jeu.

STRATEGIE ESSENTIELLE

PARLER PARLER PARLER : Parlez de votre ressenti au fur et à mesure que vous progressez dans le jeu, de sorte que l'enfant comprenne le but du jeu et identifie les émotions typiques associées. *Oh, mon/ma chéri(e). Je n'ai pas encore eu de paires. J'espère que j'en aurais une bientôt. Oh, oui ! Tu es chanceux(se) ! Une autre paire.*

© Copyright MED-EL 2017

1. La boîte aux lettres

bus

Moyens de transport

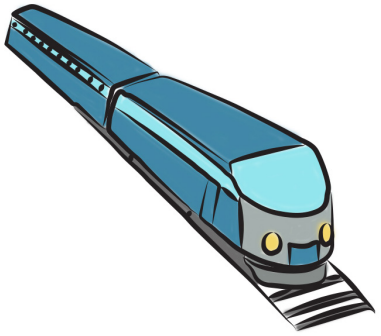
voiture

Moyens de transport

motocyclette

Moyens de transport

train



Moyens de transport

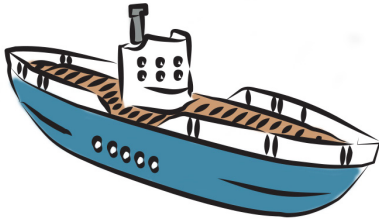
hélicoptère

Moyens de transport

avion

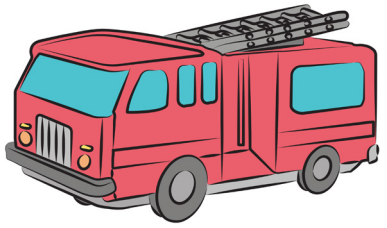
Moyens de transport

bâteau



Moyens de transport

camion de pompiers



Moyens de transport

© Copyright MED-EL 2017

1. La boîte aux lettres

bus

Moyens de transport

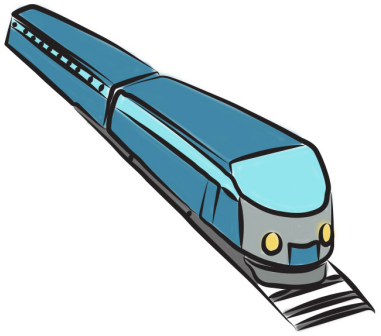
voiture

Moyens de transport

motocyclette

Moyens de transport

train



Moyens de transport

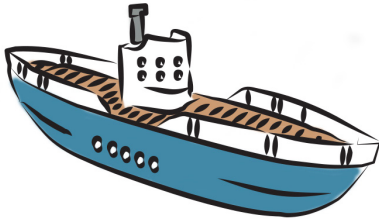
hélicoptère

Moyens de transport

avion

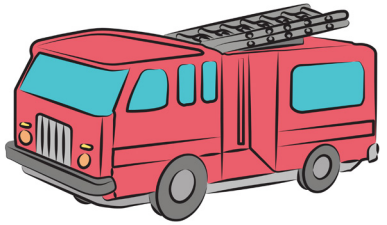
Moyens de transport

bâteau



Moyens de transport

camion de pompiers

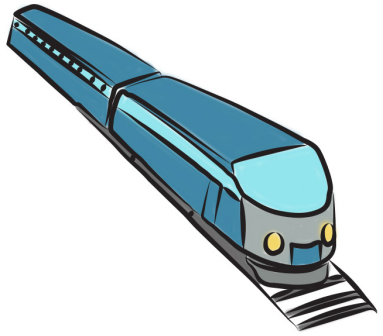


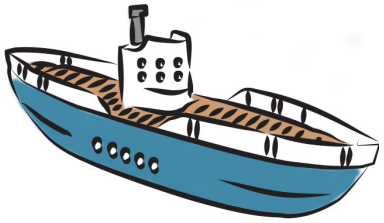
Moyens de transport

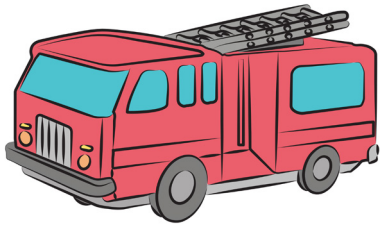
© Copyright MED-EL 2017

MOYENS DE TRANSPORT L1 A1

1. La boîte aux lettres



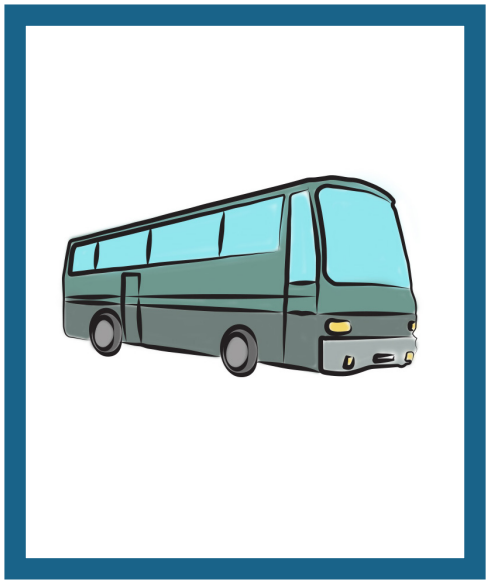


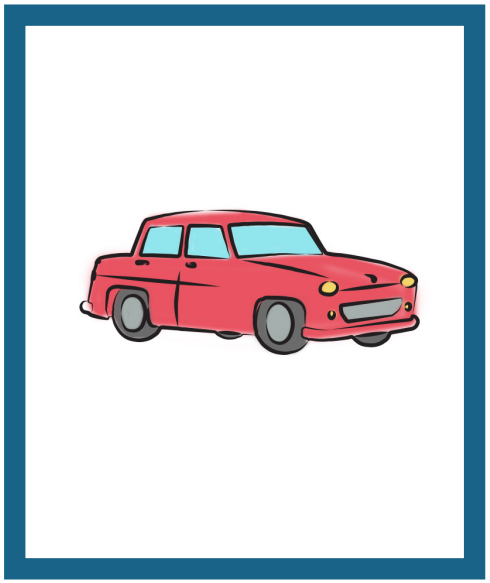


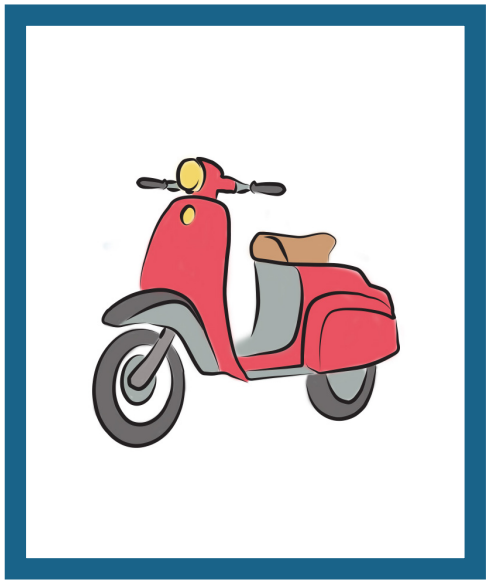
© Copyright MED-EL 2017

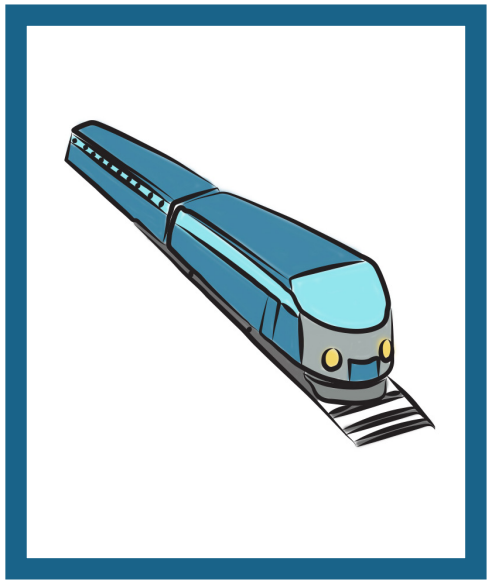
MOYENS DE TRANSPORT L1 A1

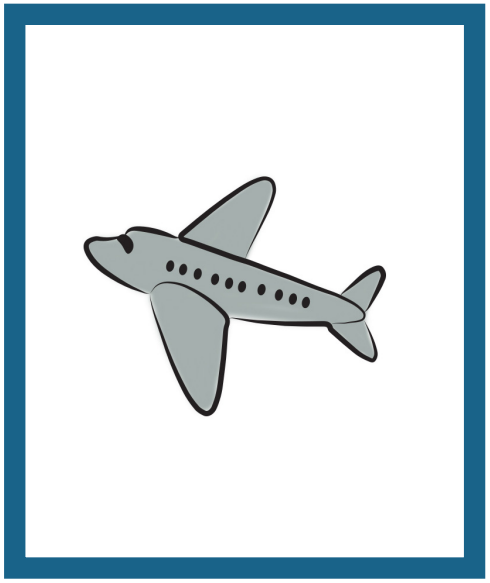
1. La boîte aux lettres

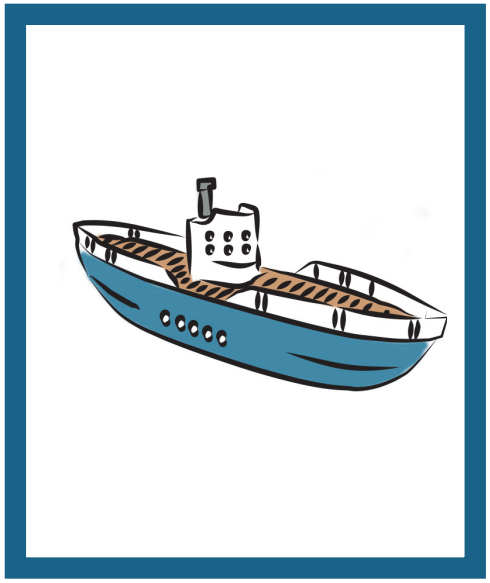


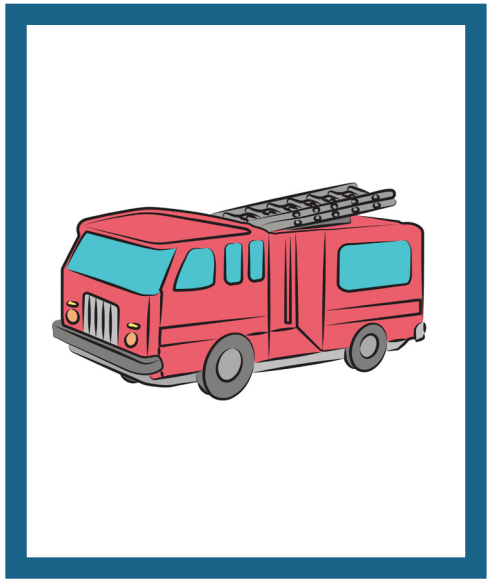








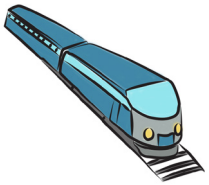
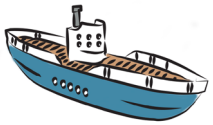


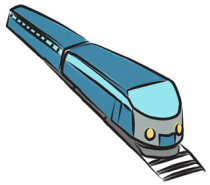


© Copyright MED-EL 2017

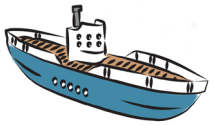
1. A la pêche !

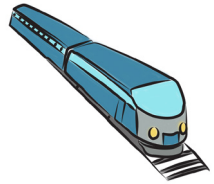
MED-EL



Moyens de transport



Moyens de transport


Moyens de transport


Moyens de transport

Moyens de transport

Moyens de transport

Moyens de transport

Moyens de transport

© Copyright MED-EL 2017

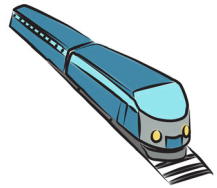
1. A la pêche !

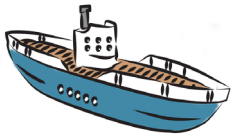
MED-EL

Moyens de transport

Moyens de transport

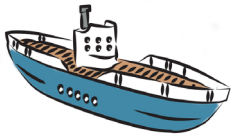
Moyens de transport


Moyens de transport


Moyens de transport

Moyens de transport

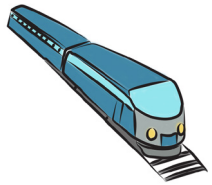
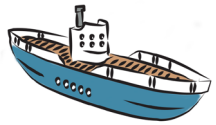
Moyens de transport

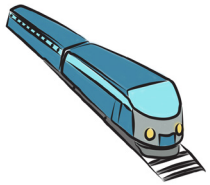

Moyens de transport

© Copyright MED-EL 2017

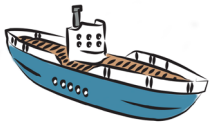
1. A la pêche !

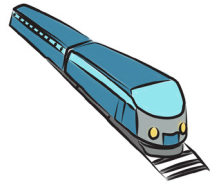
MED-EL



Moyens de transport



Moyens de transport

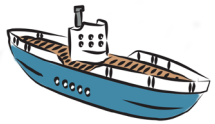

Moyens de transport


Moyens de transport

Moyens de transport

Moyens de transport

Moyens de transport


Moyens de transport

© Copyright MED-EL 2017

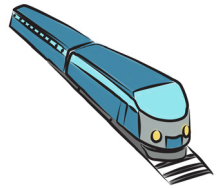
1. A la pêche !

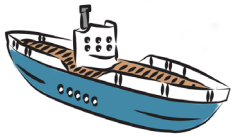
MED-EL

Moyens de transport

Moyens de transport

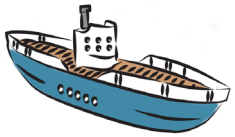
Moyens de transport


Moyens de transport


Moyens de transport

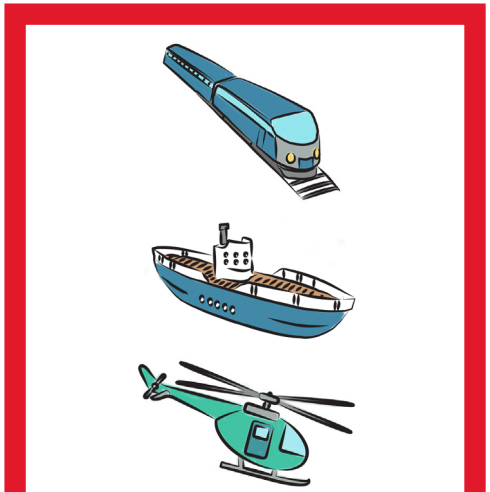
Moyens de transport

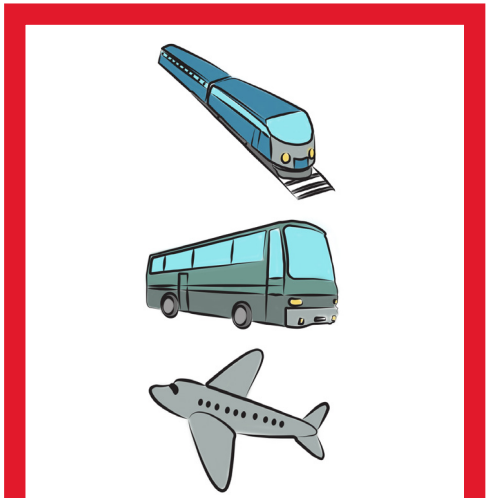
Moyens de transport

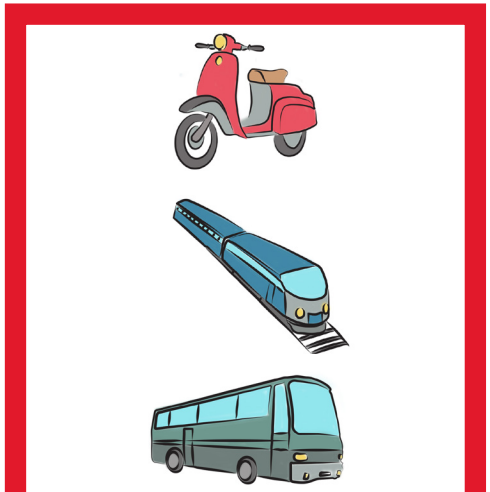

Moyens de transport

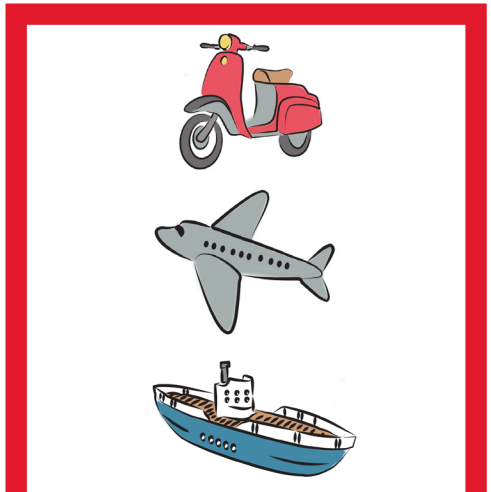
© Copyright MED-EL 2017

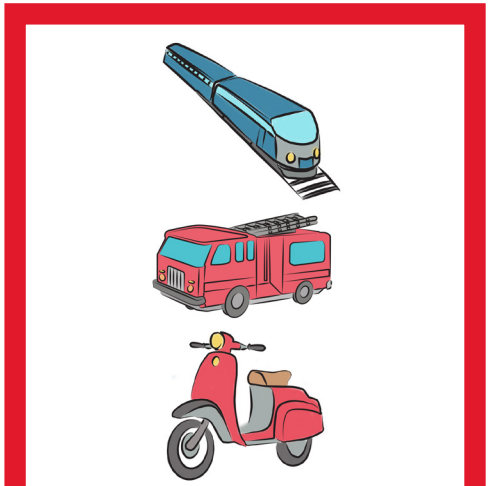
1. A la pêche !

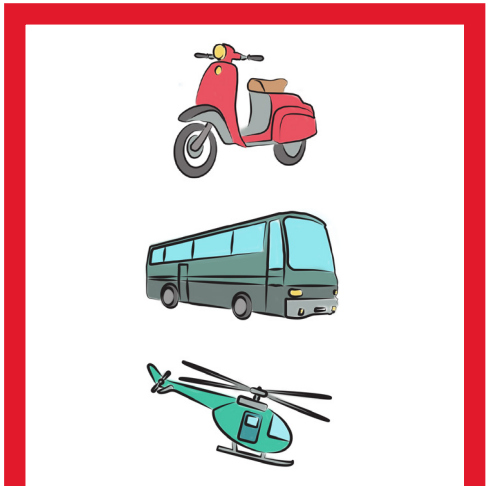


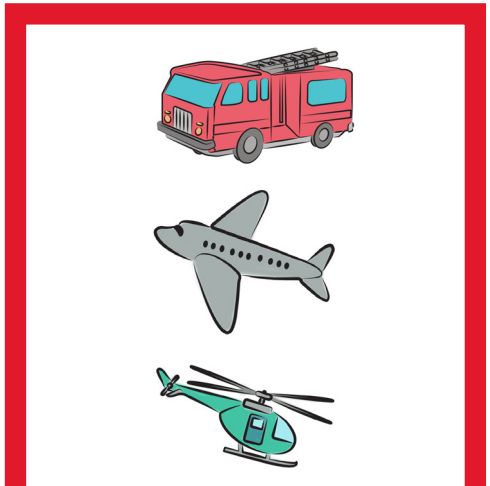


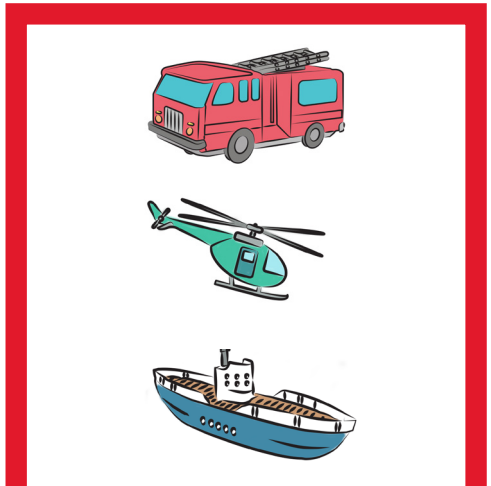






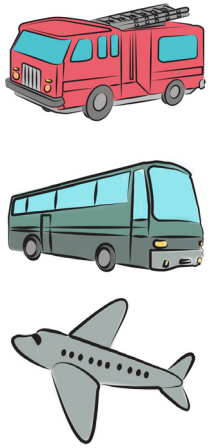


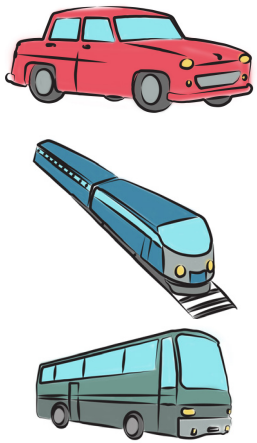


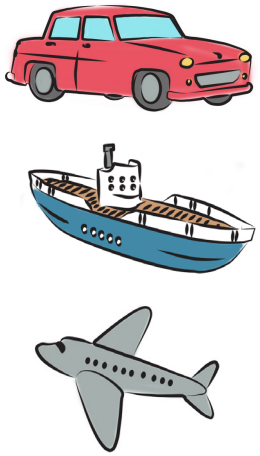


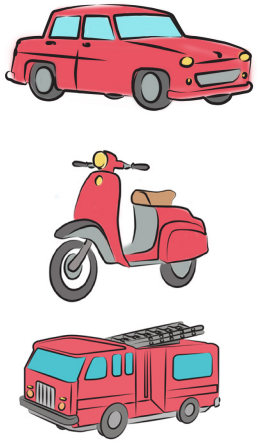
© Copyright MED-EL 2017

1. A la pêche !

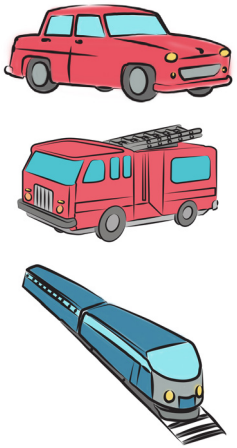

Moyens de transport

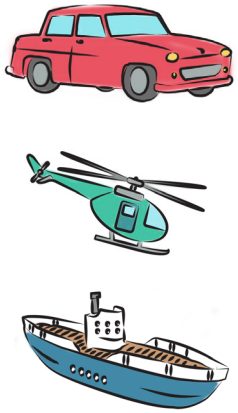

Moyens de transport

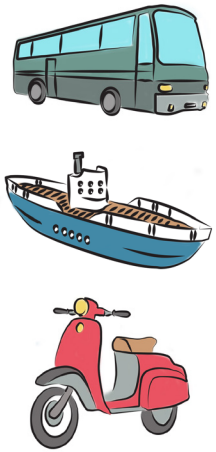

Moyens de transport


Moyens de transport

Moyens de transport


Moyens de transport

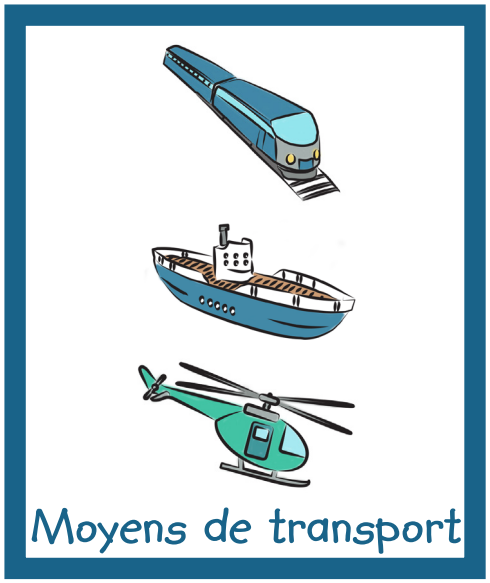

Moyens de transport

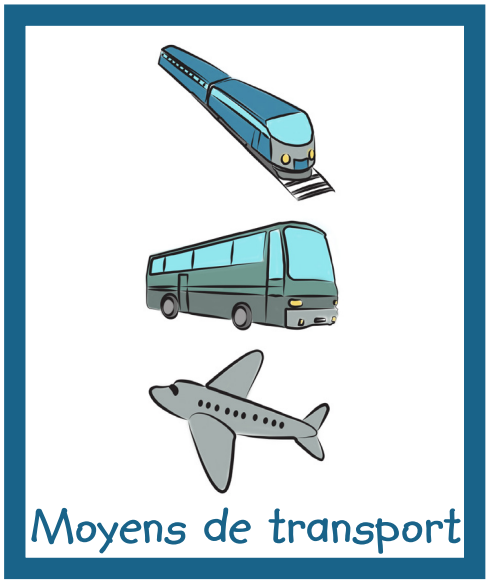

Moyens de transport

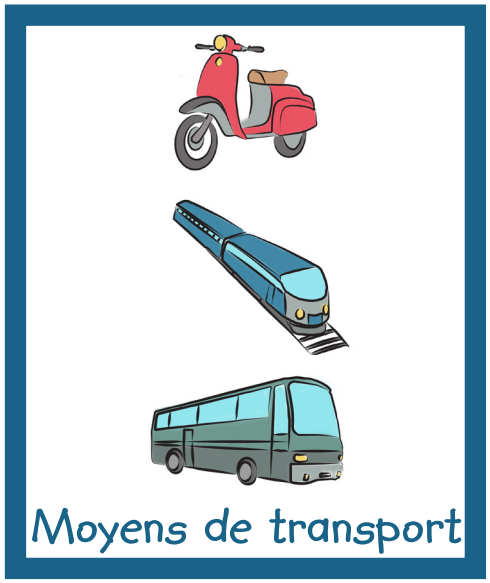
© Copyright MED-EL 2017

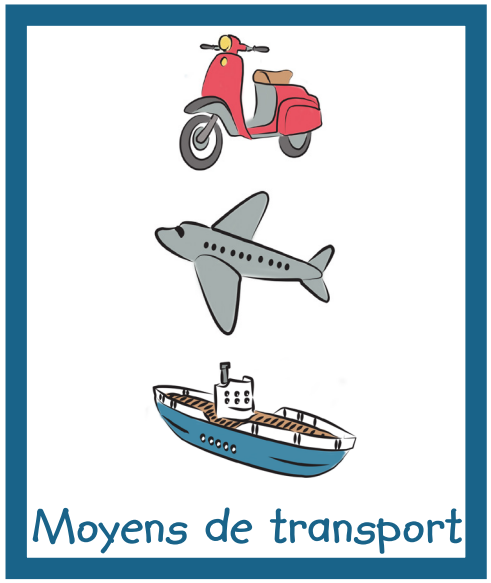
Papier recommandé : A4, 250g

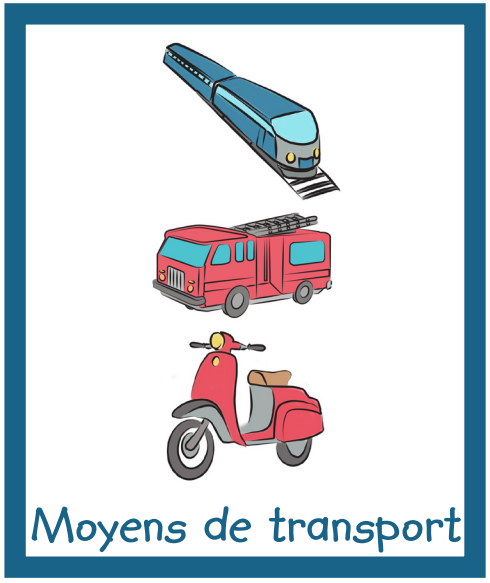
1. A la pêche !

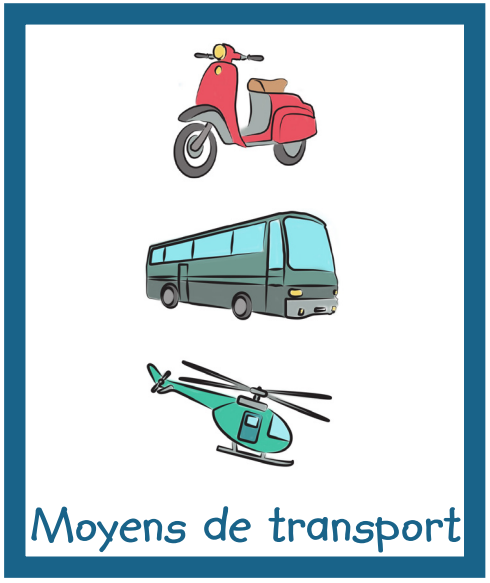


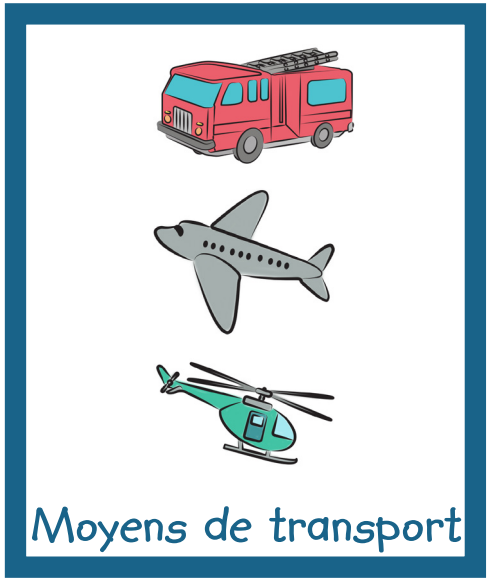


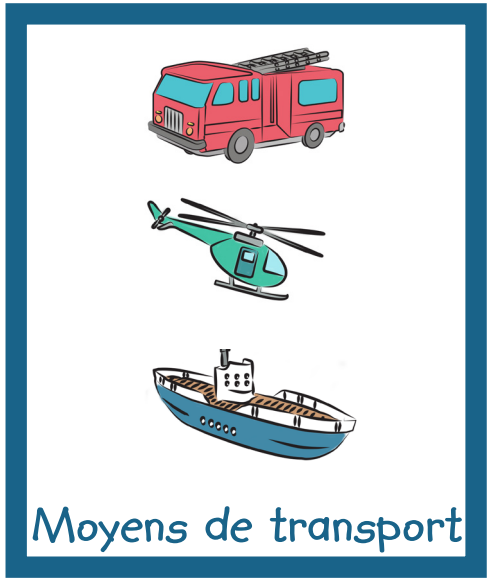








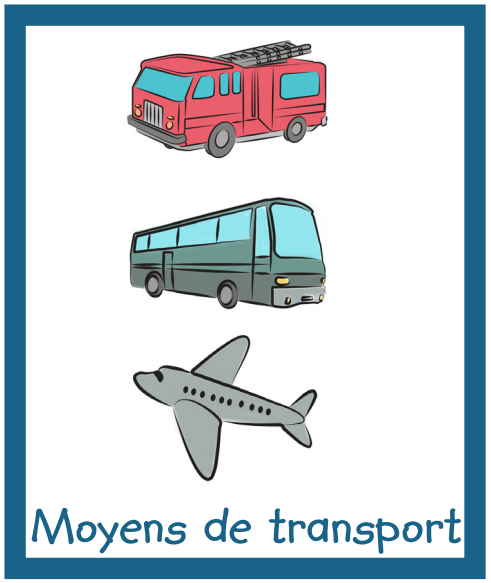


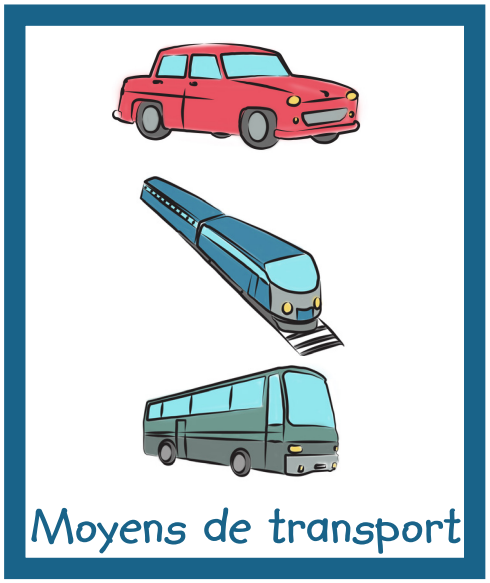


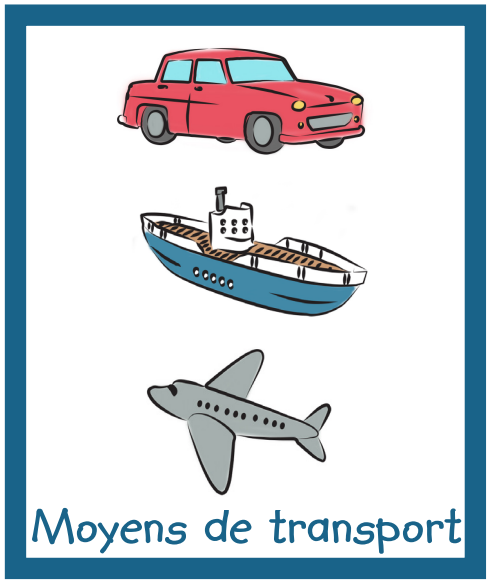
© Copyright MED-EL 2017

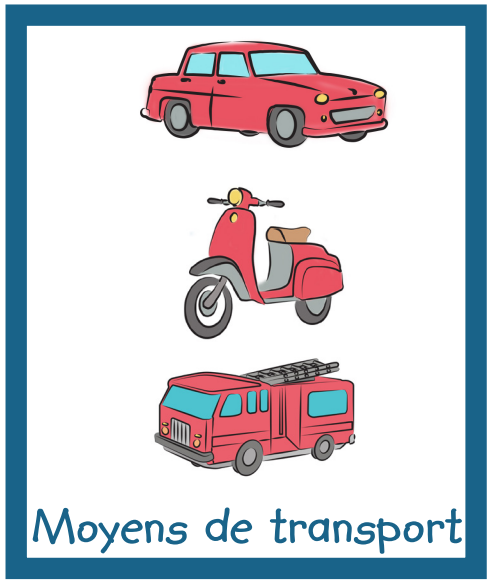
1. A la pêche !

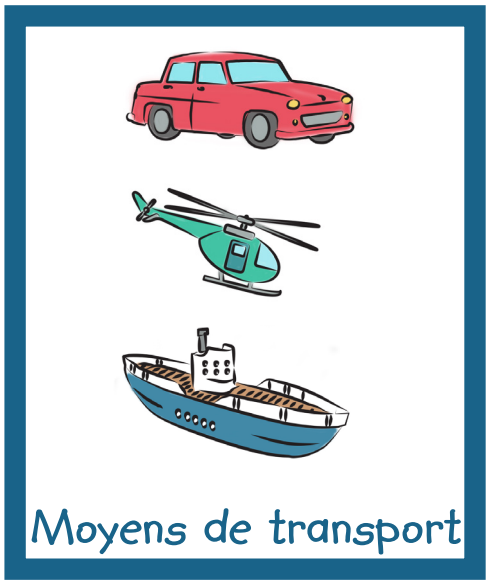
MED-EL

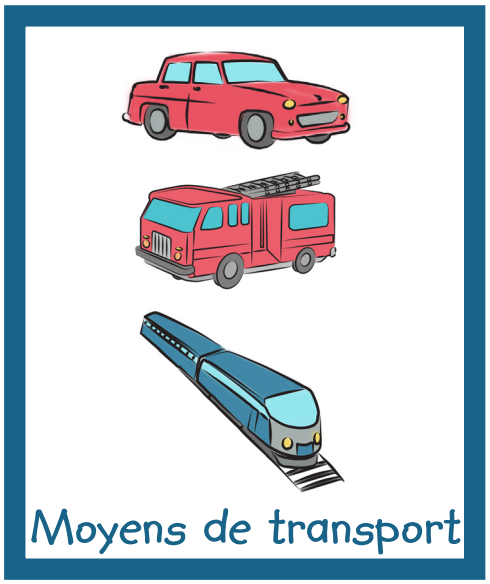


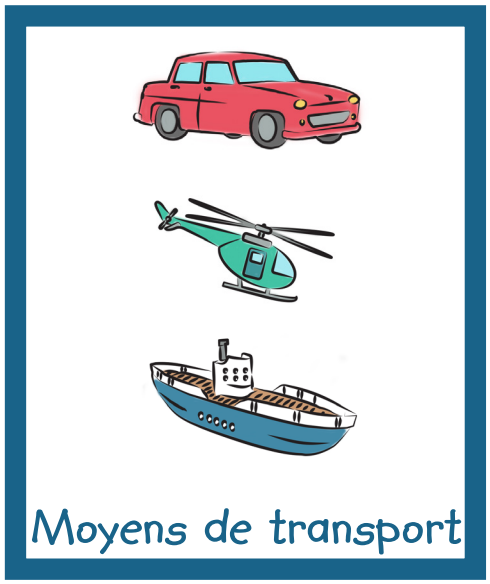


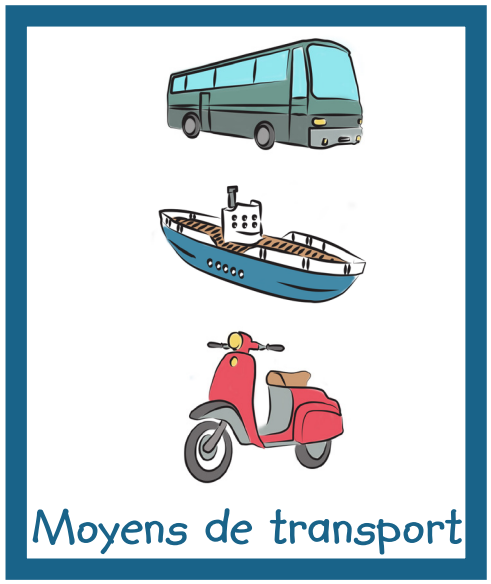












© Copyright MED-EL 2017

ACTIVITÉ

2. Les catégories

PRÉPARATION

Imprimez les ressources sur du papier cartonné.
Découpez les animaux et les véhicules.

Vous allez catégoriser les images.

1. Expliquez que vous devez mettre les images dans leur groupe.
2. Discutez des différents groupes : animaux et transport.
3. Mélangez les images et faites-en une pile, faces cachées.
4. Piochez une carte, sans la montrer à l'enfant, et parlez-en.
5. Encouragez l'enfant à répéter le mot et à placer l'image sur le tapis de jeu.
6. A tour de rôle, prenez une carte.

RESSOURCES

- Moyens de transport L1 A2
- Moyens de transport L1 L2 A2 tapis de jeu

RESULTATS ATTENDUS

- Identifier un objet :
  - nom de la catégorie ; par ex. animaux/ transports
  - animaux ; ex. chien
  - transports ; ex. train
- Comprendre non/ oui.

STRATEGIES ESSENTIELLES

PARLER PARLER PARLER : Le niveau 1 est un début pour apprendre les mots que l'enfant a besoin pour comprendre son monde. Il sera capable de stocker et de se rappeler les mots facilement si vous l'aidez à construire des associations ou des liens entre les mots. *J'ai eu une **voiture**. Nous devons la mettre dans le groupe des **transports.***

ACCENTUATION SONORE : Ajoutez des intonations dramatiques aux mots ***Oui*** et ***Oh non*** pour aider l'enfant à utiliser les indices de durée et d'intonation, et lui permettre de comprendre la différence entre le sens de ces deux mots.

RESULTATS ATTENDUS

- Répéter un mot ; par ex. animaux. voiture.
- Utiliser non/ oui.

STRATEGIES ESSENTIELLES

DONNER LE CHOIX : Donnez des modèles de langage pour les catégories dans les questions à choix multiples. Dites le nom de la catégorie pendant que vous bougez l'image sur le tapis de jeu, et placez-la sur l'image correspondante pendant une seconde ; l'enfant sera plus à même de répéter. *J'ai eu la **voiture**... Devons-nous la mettre dans le groupe des animaux ou des* transports ? Utilisez la même technique pour encourager l'enfant à dire non/ oui, par exemple : *Devons-nous mettre celle-ci avec les transports ?... Qu'en penses-tu?... Non ou **oui** ?*

RESULTATS ATTENDUS

- Catégoriser en identifiant l'appartenance à un groupe.
- Comprendre que les individus n'ont pas toujours raison.

STRATEGIE ESSENTIELLE

SABOTAGE : Lorsque l'enfant comprend l'exercice et qu'il est capable de catégoriser correctement, vous pouvez saboter les catégories en vous trompant. L'enfant devrait vous corriger spontanément ou le parent devrait intervenir. *Hé ! Ce **n'est pas** un **animal**. Le **train** doit aller avec les **moyens de transport.***

© Copyright MED-EL 2017

ACTIVITÉ

2. Les catégories

PRÉPARATION

Imprimez la ressource sur papier.

Vous allez jouer aux devinettes et catégoriser les images sur le tapis de jeu.

1. Expliquez à l'enfant qu'il doit deviner quelle carte vous avez.
2. Donnez des indices dans l'ordre suivant :
   - le nom du groupe, par ex. *C'est un animal/ C'est un véhicule (ou C'est un moyen de transport)*
   - où vous pourriez le voir,
   - la description de son apparence etc.
3. Lorsque l'enfant devine l'image, il peut la coller sur le tapis de jeu.
4. A tour de rôle, prenez une carte.

RESSOURCES

- Moyens de transport L2 L3 A2
- Moyens de transport L1 L2 A2 tapis de jeu
- Ciseaux et colle

RESULTATS ATTENDUS

- Ecouter les descriptions et identifier les objets.

STRATEGIES ESSENTIELLES

ACCENTUATION SONORE : Utilisez les accentuations sonores pour aider l'enfant à se concentrer sur les indices importants de l'information. Faites une pause à la fin de chaque indice, mettez l'information importante à la fin de chaque phrase et ajoutez les changements d'intonation pour maintenir l'attention.

PARLER PARLER PARLER : L'enfant sera capable de stocker et de se rappeler les mots plus facilement si vous l'aidez à construire des associations ou des liens entre les mots. *Celle-là va avec les **transports**... On la **conduit** sur la **route**. Peut-être que Maman en **conduit** une pour aller au magasin. **Celle-là est rouge**.*

RESULTATS ATTENDUS

- Combiner des mots pour faire une description :
  - quatre genous/ quatre roues
  - dans une ferme/ sur la route
  - il a des tâches/ il est bleu.

STRATEGIES ESSENTIELLES

PONCTUATIONS AUDITIVES : Lorsque c'est au tour de l'enfant de donner des indices, vous devrez utiliser de fortes ponctuations auditives. ***ATTENDS !*** *Ne dis pas à Maman ce que c'est. Elle doit deviner. Donne-lui des indices. C'est un **animal**... Il **vit** dans un **arbre**... Il a une **queue touffue**.*

SE RAPPROCHER LES UNS DES AUTRES : S'asseoir très près de l'enfant pendant que vous donnez un modèle de langage permet deux choses dans cette activité. Premièrement, cela donne à l'enfant le meilleur accès possible à l'information auditive. Deuxièmement, vous pouvez calmement diriger l'enfant sur quoi dire à ses parents, de sorte qu'il puisse avoir le rôle de professeur.

RESULTATS ATTENDUS

- Catégoriser en identifiant l'appartenance à un groupe.
- Comprendre que les individus n'ont pas toujours raison.

STRATEGIE ESSENTIELLE

SABOTAGE : Lorsque l'enfant comprend l'exercice et qu'il est capable de catégoriser correctement, vous pouvez saboter les catégories en vous trompant. L'enfant devrait vous corriger spontanément ou le parent devrait intervenir. ***Hé !****Ce n'est pas un animal. Le train doit aller avec les moyens de transports.*

© Copyright MED-EL 2017

ACTIVITÉ

2. Les barrières

PRÉPARATION

Imprimez deux copies de Moyens de transport L3 A2 sur du papier cartonné et donnez-en une à chaque joueur. Il s'agit de la grille.
Imprimez deux copies de Moyens de transport L2 L3 A2 sur des cartes, découpez-les et donnez une pile à chaque joueur.
Placer une barrière entre les joueurs de sorte qu'ils ne puissent pas voir les grilles adverses.

RESSOURCES

- Moyens de transport L2 L3 A2
- Moyens de transport L3 A2
- Une barrière (un dossier, un livre, une planche à placer entre les joueurs)
- Ciseaux

Vous allez jouer au jeu des correspondances.

1. Expliquez à l'enfant que chaque joueur doit remplir sa grille avec les images correspondantes sans regarder les grilles des autres.
2. Chaque joueur étale ses cartes à côté de sa grille.
3. Le premier joueur choisit une carte et dit où la poser (par ex. *Mets le train au milieu de la rangée du bas.*)
4. Les autres joueurs répètent l'instruction et placent leur carte sur la grille.
5. Chaque joueur sélectionne une carte à tour de rôle et donne les instructions.
6. Lorsque toutes les cases de la grille sont remplies, enlever la barrière et comparez les grilles.

RESULTATS ATTENDUS

- Suivre des instructions comprenant un nom et deux endroits ; par ex. Mets le train au milieu de la rangée du bas.

STRATEGIES ESSENTIELLES

CONSTRUIRE LA MÉMOIRE AUDITIVE : Pour aider l'enfant à se concentrer sur toute l'information donnée dans les instructions, faites une pause à la fin de chaque instruction et ajoutez de la pression et des changements d'intonation pour maintenir son attention sur les parties importantes. S'il manque une partie des instructions, donnez un indice puis répétez les instructions en entier. *C'est un animal et il va dans la rangée du bas. Ecoute encore ; mets **d'abord la souris** dans la **rangée du bas.***

RESULTATS ATTENDUS

- Suivre des instructions comprenant un nom et deux endroits ; par ex. Mets le train au milieu de la rangée du bas.

STRATEGIES ESSENTIELLES

PONCTUATIONS AUDITIVES : Lorsque c'est au tour de l'enfant de donner des indices, vous devrez utiliser de fortes ponctuations auditives. ***ATTENDS !*** *Ne montre pas ce que c'est à Papa. Il doit écouter. Dis-lui ce qu'il doit trouver et où le placer.*

DONNER LE CHOIX : Apprendre à donner des instructions contenant trois informations est difficile, car il y a beaucoup à retenir et probablement de nouveaux mots pour décrire la position. Donnez à l'enfant des suggestions de langage. *Tu pourrais dire **Mets le bateau en dernier, sur la rangée du haut** ou peut-être **Mets le bateau en premier sur la rangée du haut.***

RESULTATS ATTENDUS

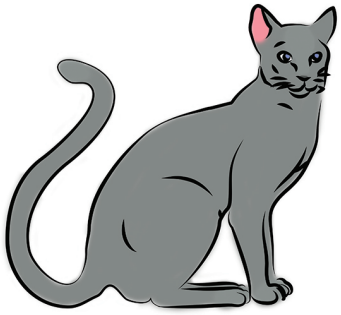
- Comprendre les concepts :
  - premier/ dernier, intrus, tous sauf un, ligne/ colonne.

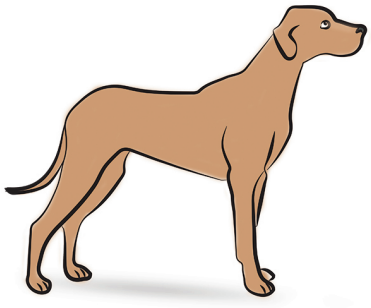
STRATEGIE ESSENTIELLE

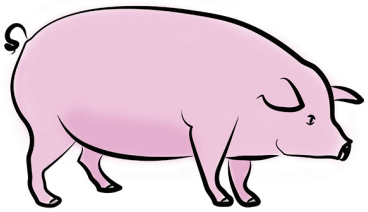
PARLER PARLER PARLER : Faites des observations sur les positions ou les motifs des images lorsque elles sont mises en correspondance avec la grille. Cela aidera l'enfant à comprendre ces concepts. *Hé, regarde, **toutes** les images sur la première rangée sont des animaux. **Toutes sauf une** qui est un véhicule. Peux-tu voir **l'intrus** ?*

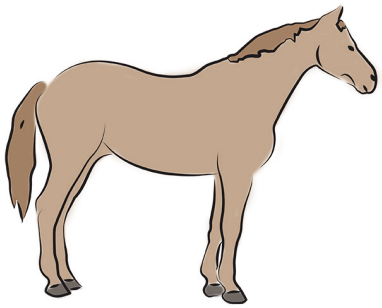
© Copyright MED-EL 2017

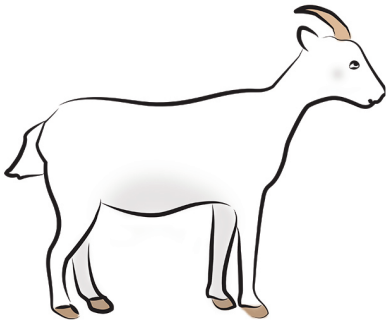
2. Les catégories

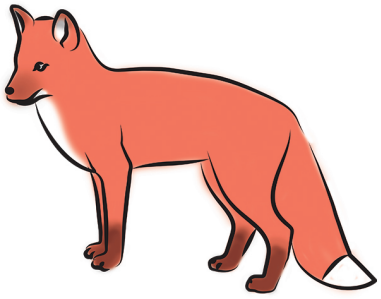


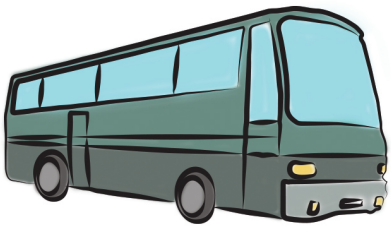


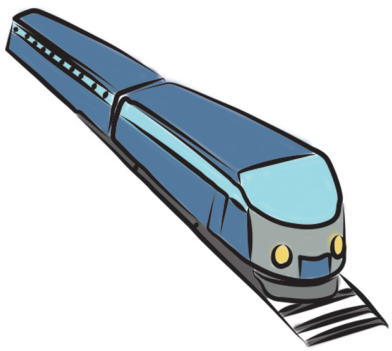








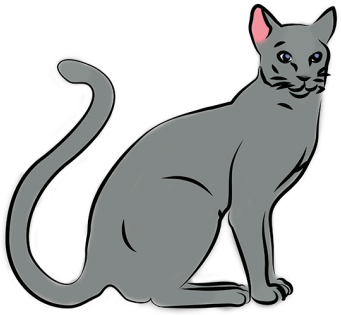




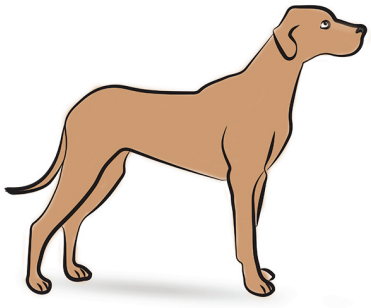
© Copyright MED-EL 2017

2. Les catégories

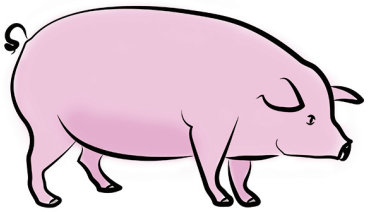
chat



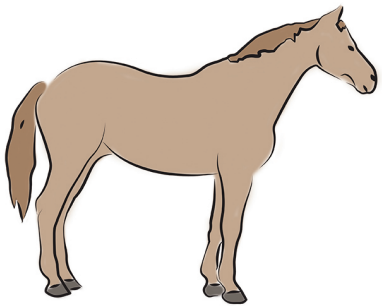
chien



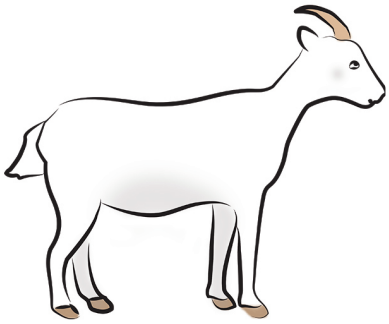
cochon



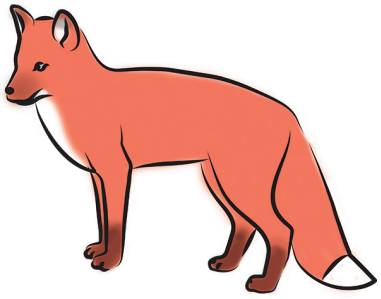
cheval



chèvre

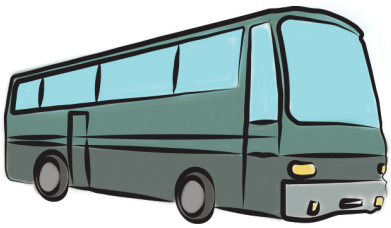


renard



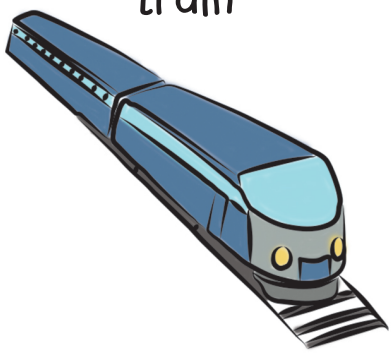
voiture

bus



avion

train

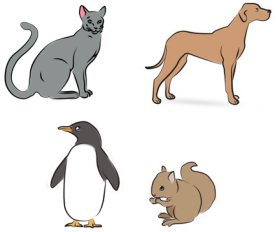


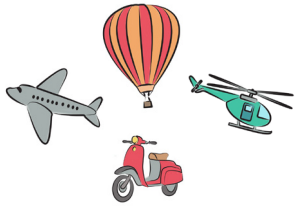
voilier

motocyclette

© Copyright MED-EL 2017

2. Les catégories





© Copyright MED-EL 2017

2. Les catégories

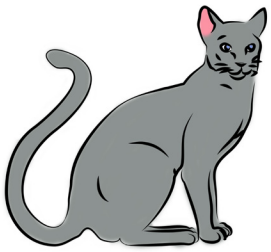
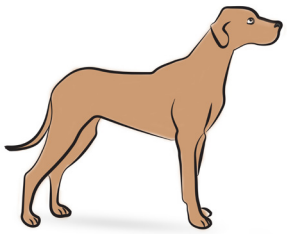
animaux

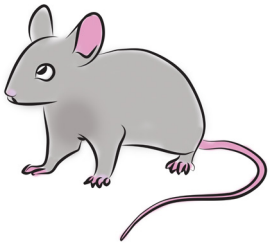
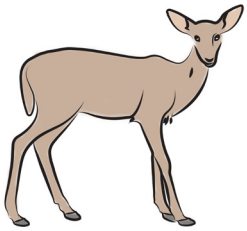
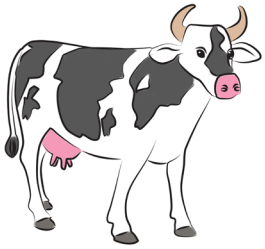
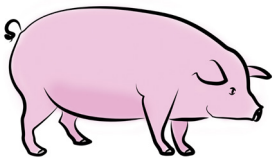
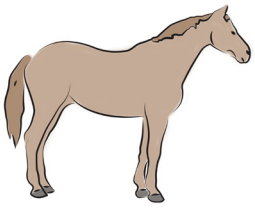
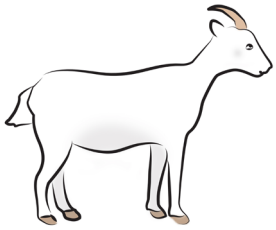
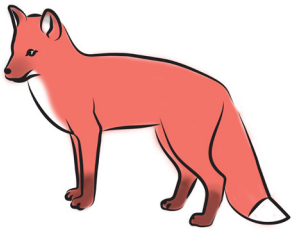
moyens de transport

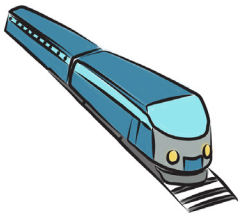
© Copyright MED-EL 2017

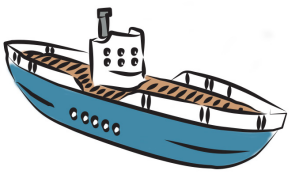
MOYENS DE TRANSPORT L2 L3 A2

2. Les barrières

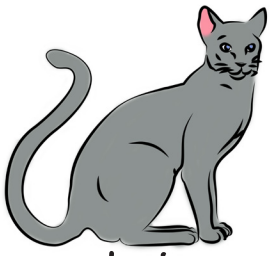












© Copyright MED-EL 2017

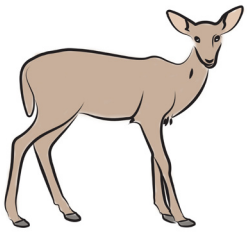
2. Les barrières

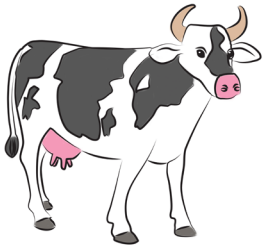

chat

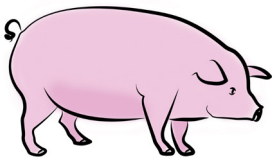
chien

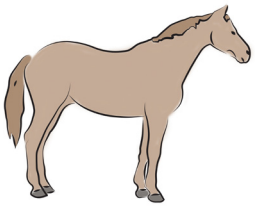
écureuil

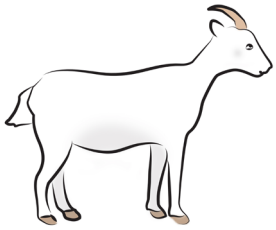
souris

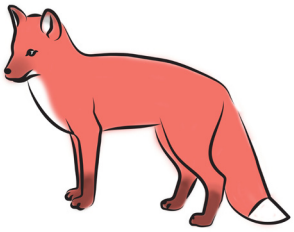

biche


vache


cochon


cheval

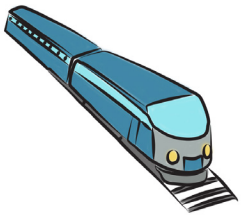

chèvre


renard

voiture

bus

avion

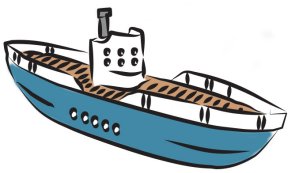

train

voilier

motocyclette

hélicoptère

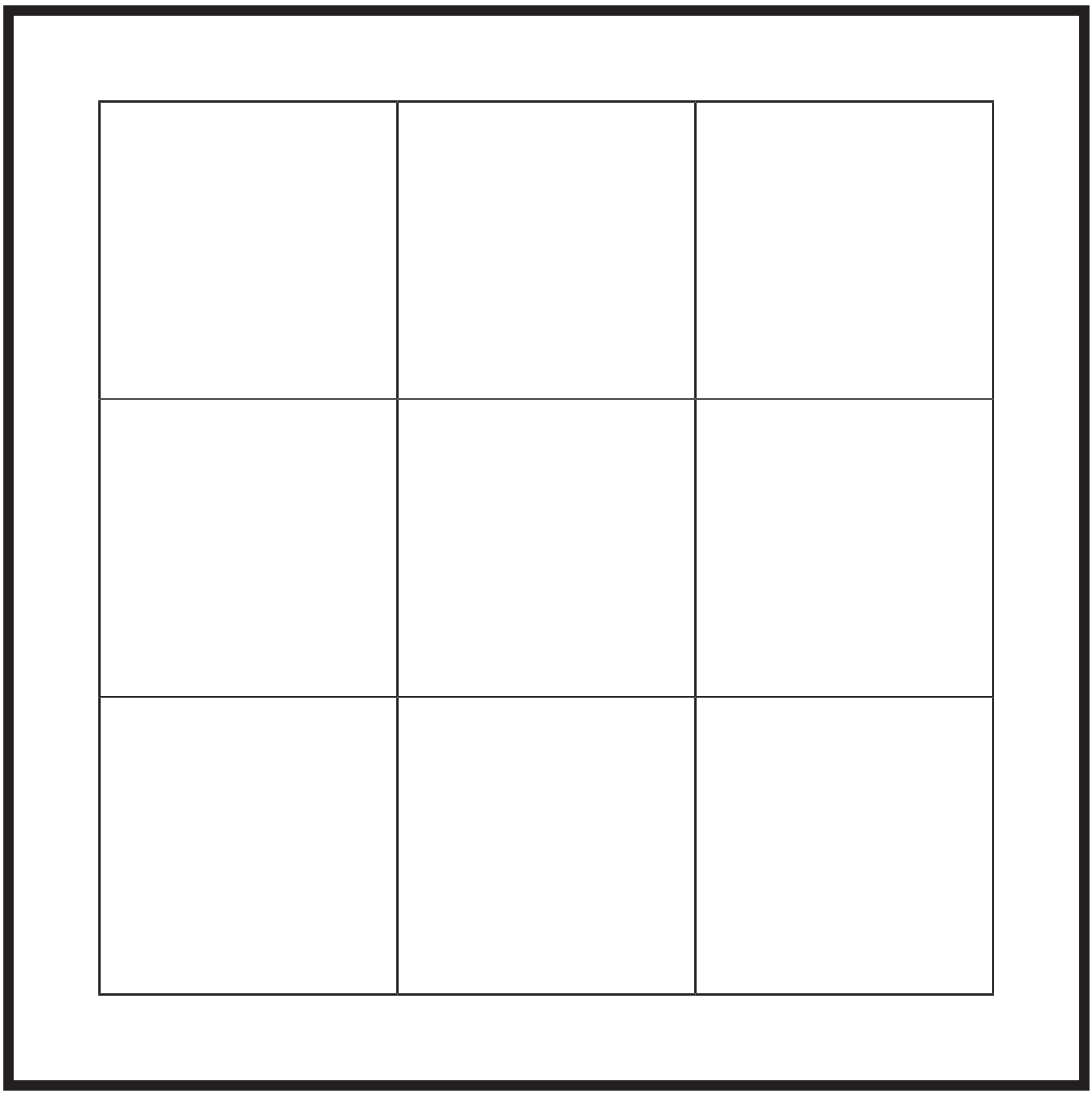
camion


bateau

camion de pompiers

© Copyright MED-EL 2017

2. Les barrières



© Copyright MED-EL 2017

ACTIVITÉ

3. Où ça va ?

PRÉPARATION

Imprimez la ressource sur du papier.

Vous allez jouer à "Où ca va ?"

1. Montrez la voiture du doigt et expliquez à l'enfant que vous devez trouver où la voiture va.
2. Montrez les différentes possibilités sur le côté droit de la page et parlez-en.
3. Discutez de pourquoi la voiture ne peut pas aller dans le lac.
4. Montrez les routes ; ici il y a une route, une autre route, et ici encore une autre route.
5. Encouragez l'enfant à faire un choix en demandant : *cette route, cette route, ou cette route ?*
6. Apprenez à l'enfant à tracer une ligne de la voiture jusqu'à la route.
7. Répétez ces étapes pour les autres véhicules.

RESSOURCES

- Moyens de transport L1 L2 L3 A3
- Un crayon

RESULTATS ATTENDUS

- Identifier un objet :
  - moyens de transport ; par ex. bus, voiture
  - endroits ; par ex. route, ciel
- Comprendre : un autre.

STRATEGIES ESSENTIELLES

LE MEME LIEU DE REFLEXION : Donnez à l'enfant les mots nécessaires pour faire correspondre sa pensée et ses choix sur la destination du véhicule, par ex. *Oui, la barque pourrait aller sur la mer ou sur le lac. Lequel est correct : la mer ou le lac ? Je pense que c'est le lac. Tu vois, il y a un bateau. Il peut aller sur la mer.*

ACCENTUATION SONORE : Accentuez le mot "une autre" lorsque vous décrivez les routes pour aider l'enfant à comprendre que ce mot signifie qu'il y en a plus d'une.

RESULTATS ATTENDUS

- Répéter un mot :
  - moyens de transport ; par ex. bus, voiture
  - endroits ; par ex. route, ciel

STRATEGIES ESSENTIELLES

PARLER PARLER PARLER : Le niveau 1 est bénéfique pour la répétition. Certains enfants ont besoin d'entendre un nouveau mot plusieurs fois avant de pouvoir le répéter. Répéter les véhicules et les endroits dans plusieurs phrases différentes pour maintenir l'attention de l'enfant et lui donner la meilleure chance de mémoriser les nouveaux mots. *Regarde cette **barque**. Jouons avec cette **barque**. Je pense que nous devrons trouver de l'eau pour cette **barque**. Nous pourrions choisir le lac ou la mer pour la **barque**.*

FERMETURE AUDITIVE : Lorsque vous l'aurez décidé, modéliser la phrase en entier. Par ex. *La voiture va sur la route*. Puis encouragez l'enfant à tracer la ligne et prononcez une nouvelle fois le début de la phrase que l'enfant devra compléter. *La voiture va sur la...*

RESULTATS ATTENDUS

- Comprendre comment les choses sont reliées entre elles.

STRATEGIE ESSENTIELLE

LIVRES LIVRES LIVRES : L'enfant aura de l'expérience avec les voiture et les routes, mais il n'en aura peut-être pas avec les barques, les hélicoptères et les trains. Utilisez des livres pour aider l'enfant à en apprendre plus sur les véhicules qu'il n'aura jamais vu et construire sa compréhension sur les endroits.

© Copyright MED-EL 2017

ACTIVITÉ

3. Où ça va ?

PRÉPARATION

Imprimez la ressource sur du papier.

Vous allez jouer à "Où ca va ?"

1. Montrez la voiture du doigt et expliquez à l'enfant que vous devez trouver où la voiture va.
2. Montrez les différentes possibilités sur le côté droit de la page et parlez-en.
3. Discutez de pourquoi la voiture ne peut pas aller dans le lac.
4. Montrez les routes ; ici il y a une route, une autre route, et ici encore une autre route.
5. Encouragez l'enfant à faire un choix en demandant : *Cette route, cette route, ou cette route ?*
6. Apprenez à l'enfant à tracer une ligne de la voiture jusqu'à la route.
7. Répétez ces étapes pour les autres véhicules.

RESSOURCES

- Ma maison L1 L2 L3 A3
- Crayons de couleur

RESULTATS ATTENDUS

- Suivre une direction avec deux indications ; par ex. prendre le crayon et trouver l'avion.
- Se concentrer sur les prépositions ; par ex. sur la route.

STRATEGIES ESSENTIELLES

CONSTRUIRE LA MÉMOIRE AUDITIVE : L'enfant associera instinctivement les véhicules avec les endroits. Ajoutez deux informations aux instructions pour aider l'enfant à se concentrer sur des instructions plus longues. *Change **de couleur** puis choisis **un autre véhicule**. Trouve où **va l'avion** et **trace une ligne**.*

LE MEME LIEU DE REFLEXION : Donnez à l'enfant les mots nécessaires pour faire correspondre sa pensée et ses choix sur la destination du véhicule. *Oui, la barque pourrait aller sur la mer ou sur le lac. Lequel est correct : la mer ou le lac ? Je pense que c'est le lac. Tu vois, il y a un bateau. Le bateau est trop grand pour aller sur le lac. Il peut aller sur la mer.*

ACCENTUATION SONORE : *Vous utiliserez plusieurs prépositions dans ce jeu : dans, sur. Faites une pause devant chaque préposition et accentuez l'endroit. La moto va… **sur** la route.*

RESULTATS ATTENDUS

- Combiner des mots :
  - Véhicule + aller + endroit ; par ex. l'avion va dans le ciel.
  - Préposition + déterminant + nom ; par ex. dans le ciel.

STRATEGIES ESSENTIELLES

DONNER LE CHOIX : Donner le choix permet à l'enfant d'entendre et de se concentrer sur une combinaison de mots juste avant qu'il ne les répète. *Qu'en penses-tu, que devons-nous faire ? La **voiture va** dans le **lac** ou la **voiture va** sur la **route**?*

FERMETURE AUDITIVE : Puis encouragez l'enfant à tracer la ligne et prononcez une nouvelle fois le début de la phrase que l'enfant devra compléter en utilisant les prépositions. *La voiture va sur la…*

RESULTATS ATTENDUS

- Comprendre comment les choses sont reliées entre elles.
- Parler des expériences passées.

STRATEGIE ESSENTIELLE

LIVRES LIVRES LIVRES : Parler des expériences passées. *J'ai déjà été dans un train* et encouragez l'enfant à faire de même. L'enfant aura de l'expérience avec les voitures et les routes, mais il n'en aura peut-être pas avec les barques, les hélicoptères et les trains. Utilisez des livres pour aider l'enfant à en apprendre plus sur les véhicules qu'il n'aura jamais vu et construire sa compréhension sur les endroits.

© Copyright MED-EL 2017

ACTIVITÉ

3. Où ça va ?

PRÉPARATION

Imprimez la ressource sur du papier.

Vous allez jouer à "Où ca va ?"

1. Montrez la voiture du doigt et expliquez à l'enfant que vous devez trouver où la voiture va.
2. Montrez les différentes possibilités sur le côté droit de la page et parlez-en.
3. Discutez de pourquoi la voiture ne peut pas aller dans le lac.
4. Montrez les trois routes différentes et parlez-en.
5. Encouragez l'enfant à faire un choix en demandant sur quelle route la voiture peut aller.
6. Demandez à l'enfant de tracer une ligne de la voiture jusqu'à la route.
7. Discutez de l'endroit où la voiture pourrait circuler et pourquoi.
8. Répétez ces étapes pour les autres véhicules.

RESSOURCES

- Moyens de transport L1 L2 L3 A3
- Crayons de couleur

RESULTATS ATTENDUS

- Se concentrer sur une phrase et répondre aux questions.

STRATEGIES ESSENTIELLES

EXPANSION ET EXTENSION : Inventez une histoire que vous associerez à chaque paire d'images pour étendre le niveau 3. *Papa conduit la voiture sur la route tous les matins pour aller au travail.* Puis posez les questions relatives à "l'histoire" pour contrôler que l'enfant a toutes les informations. *Qui conduit la voiture ? Où va t-il ? Est-ce qu'il conduit le matin ou l'après-midi ?*

LE MEME LIEU DE REFLEXION : Donnez à l'enfant les mots nécessaires pour faire correspondre sa pensée et ses choix sur la destination du véhicule. *Oui, la barque pourrait aller sur la mer ou sur le lac. Lequel est correct : la mer ou le lac ? Je pense que c'est le lac. Tu vois, il y a un bateau. Le bateau est trop grand pour aller sur le lac. Il peut aller sur la mer.*

RESULTATS ATTENDUS

- Utiliser les verbes à la troisième personne du singulier : va, conduit, navigue.
- Utiliser : dans/ sur/ au-dessus dans les phrases : L'avion vole au-dessus de la mer.

STRATEGIES ESSENTIELLES

ACCENTUATION SONORE : *Utilisez des accentuations acoustiques pour souligner le verbe à la troisième personne du singulier, en le placant à la fin de la question. Peux-tu deviner où la voiture **va** ?* Cela donne à l'enfant la meilleure chance d'entendre et de se concentrer sur les sons à la fin de la phrase.

DONNER LE CHOIX : Donner le choix permet à l'enfant d'entendre et de se concentrer sur une combinaison de mots juste avant qu'il ne les répète. *Qu'en penses-tu, que devrions-nous dire ? La voiture va dans le lac ou la voiture va sur la route ?* Pour étendre le vocabulaire, utilisez des verbes spécifiques dans les options : *Devrions-nous dire : la voiture **avance** sur la route ou la voiture **roule** sur la route.*

RESULTATS ATTENDUS

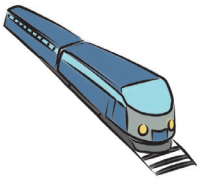
- Parler des expériences passées.
- Parler d'événements hypothétiques.

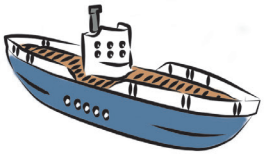
STRATEGIE ESSENTIELLE

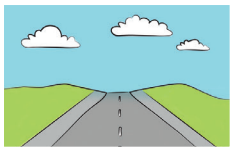
LIVRES LIVRES LIVRES : Parler des expériences passées. *J'ai déjà été dans un train.* Encouragez votre enfant à faire de même. L'enfant aura de l'expérience avec les voitures et les routes, mais il n'en aura peut-être pas avec les barques, les hélicoptères et les trains. Utilisez des livres pour aider l'enfant à en apprendre plus sur les véhicules qu'il n'aura jamais vu et construire sa compréhension sur les endroits. Posez des questions basées sur ce savoir. *Que penses-tu qu'il arrivera si la voiture roule sur le lac ?*

© Copyright MED-EL 2017

3. Où ça va ?





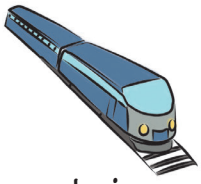


© Copyright MED-EL 2017

3. Où ça va ?

voiture

barque

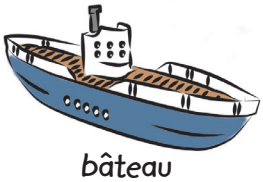

train

avion

camion

motocyclette

hélicoptère


bâteau

bus

pont

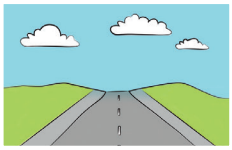
route

ciel

voie ferrée

mer

lac


route

ciel

route

© Copyright MED-EL 2017

ACTIVITÉ

4. Le long trajet vers le magasin

PRÉPARATION

Imprimez les ressources L1 L2 L3 A4 sur papier ; vous pouvez imprimer deux pages sur une feuille pour que les images soient plus petites mais notez que les véhicules chevaucheront les images du livre.
Assemblez le tout pour en faire un livre.
Imprimez les véhicules L1 L2 L3 A4 sur papier.

RESSOURCES

- Moyens de transport L1 L2 L3 A4
- Moyens de transport L1 L2 L3 A4 véhicules
- Ciseaux, agrafeuse et colle

Vous allez créer un livre.

1. Donnez un prénom à la petite fille.
2. Expliquez qu'elle vit loin du magasin.
3. Elle doit d'abord aller de l'île jusqu'à la plage.
4. Regardez les véhicules et choisissez-en un.
5. Composez des mots pour aller avec cette page et écrivez-les.
6. Tournez la page et répétez ces étapes pour chaque destination.

RESULTATS ATTENDUS

- Suivre des instructions dans un contexte ; par ex. *prends-en une, découpe ici, retourne-la, colle-la*

STRATEGIES ESSENTIELLES

PARLER PARLER PARLER : Les enfants aiment découper le papier. Si vous donnez à l'enfant une paire de ciseaux, il découpera le papier (et plein d'autres choses !). Si vous donnez à l'enfant une paire de ciseaux et du papier en disant *découpe ici* à chaque fois, il apprendra ce que les mots *découpe ici* veulent dire. Ajoutez des mots à chaque action que vous ou l'enfant fait(es).

RESULTATS ATTENDUS

- Répéter les mots des instructions.

STRATEGIES ESSENTIELLES

RETROACTION AUDITIVE : A tour de rôle, choisissez un véhicule, découpez-le et collez-le dans le livre. Lorsque c'est au tour des parents, encouragez l'enfant à apprendre à ses parent comment faire. Expliquez à l'enfant *Tu dois dire à ta maman* ***d'en choisir un.*** *Ici, donne-lui les ciseaux et dis lui de* ***découper.*** *Maintenant, elle doit* ***la retourner.*** Cette technique permet à l'enfant d'entendre le langage requis juste avant d'oraliser ; cela lui permet également de comparer ce qu'il dit par rapport à ce que vous dites.

SE RAPPROCHER LES UNS DES AUTRES : S'asseoir très près de l'enfant pendant que vous donnez un modèle de langage permet deux choses dans cette activité. Premièrement, cela donne à l'enfant le meilleur accès possible à l'information auditive. Deuxièmement, vous pouvez calmement diriger l'enfant sur quoi dire à ses parents, de sorte qu'il puisse avoir le rôle de professeur.

RESULTATS ATTENDUS

- Faire un choix entre deux.

STRATEGIE ESSENTIELLE

DONNER LE CHOIX : Regardez la totalité de la page "véhicules" peut s'avérer trop conséquent pour le niveau 1 de l'enfant. N'hésitez pas à grouper les véhicules par deux ou à montrer deux véhicules pendant que vous faites des suggestions. *Elle doit traverser* ***l'eau.*** *Tu pourrais choisir le* ***bateau*** *ou le* ***voilier.*** Donner le choix permet à l'enfant de pouvoir répéter le mot. Les enfants sont plus enclins à répéter des mots qu'ils viennent juste d'entendre plutôt que de se sentir testés sur quel mot ils connaissent.

© Copyright MED-EL 2017

ACTIVITÉ

4. Le long trajet vers le magasin

PRÉPARATION

Imprimez les ressources L1 L2 L3 A4 sur papier ; vous pouvez imprimer deux pages sur une feuille pour que les images soient plus petites mais notez que les véhicules chevaucheront les images du livre.
Assemblez le tout pour en faire un livre.
Imprimez les véhicules L1 L2 L3 A4 sur papier.

RESSOURCES

- Moyens de transport L1 L2 L3 A4
- Moyens de transport L1 L2 L3 A4 véhicules
- Ciseaux, agrafeuse et colle

Vous allez créer un livre.

1. Donnez un prénom à la petite fille.
2. Expliquez qu'elle vit loin du magasin.
3. Elle doit d'abord aller de l'île jusqu'à la plage.
4. Regardez les véhicules et choisissez-en un.
5. Composez des mots pour aller avec cette page et écrivez-les.
6. Tournez la page et répétez ces étapes pour chaque destination.

RESULTATS ATTENDUS

- Comprendre une phrase en deux parties, liées par "puis".
- Se concentrer sur une phrase avec deux sujets d'information.

STRATEGIES ESSENTIELLES

CONSTRUIRE LA MÉMOIRE AUDITIVE : Expliquer comment faire une activité, jouer à un jeu ou faire quelque chose donne à l'enfant des chances de construire sa mémoire auditive. Le niveau 2 fait travailler la mémoire des instructions avec deux éléments d'information. Combinez deux courtes phrases contenant des **verbes** pour aider l'enfant à apprendre des instructions plus longues. *__Choisis__ une image puis __découpe-la__. __Retourne__-la et __colle__-la.*

RESULTATS ATTENDUS

- Connecter les verbes avec le mot "puis" ; par ex. découpe-la et puis colle-la.
- Connecter les noms avec le mot "puis" ; par ex. un bus et puis un train.

STRATEGIES ESSENTIELLES

RETROACTION AUDITIVE : A tour de rôle, choisissez un véhicule, découpez-le et collez-le dans le livre. Lorsque c'est au tour des parents, encouragez l'enfant à apprendre à ses parent comment faire. *Tu dois dire à Maman de __choisir__ une image __puis__ de la __découper__.* Cette technique permet à l'enfant d'entendre le langage requis juste avant d'oraliser ; cela lui permet également de comparer ce qu'il dit par rapport à ce que vous dites.

SE RAPPROCHER LES UNS DES AUTRES : S'asseoir très près de l'enfant pendant que vous donnez un modèle de langage permet deux choses dans cette activité. Premièrement, cela donne à l'enfant le meilleur accès possible à l'information auditive. Deuxièmement, vous pouvez calmement diriger l'enfant sur quoi dire à ses parents, de sorte qu'il puisse avoir le rôle de professeur.

EXPANSION ET EXTENSION : Lorsque le livre est terminé, vous pouvez relire l'histoire mais uniquement en parlant des véhicules que la petite fille a utilisé. *Elle a pris le bateau puis le train, puis un hélicoptère et puis un bus…*

RESULTATS ATTENDUS

- Faire un choix et l'expliquer.
- Imaginer le ressenti d'une personne et en parler.

STRATEGIE ESSENTIELLE

LE MEME LIEU DE REFLEXION : Modélisez votre langage pour chaque décision de sorte que l'enfant puisse apprendre comment expliquer ses choix. *Bon choix. Un bateau pourra traverser la mer. Wahou, une fusée ! Elle arrivera au magasin très vite.*

PARLER PARLER PARLER : Ajoutez des commentaires sur ce que la petite fille peut ressentir. *Elle voyage dans une fusée ; wahou, elle doit être excitée. Elle doit être fatiguée maintenant. Elle a probablement très faim. Elle arrive enfin à la maison… Comment penses-tu qu'elle se sent ?*

© Copyright MED-EL 2017

ACTIVITÉ

4. Le long trajet vers le magasin

PRÉPARATION

Imprimez les ressources L1 L2 L3 A4 sur papier ; vous pouvez imprimer deux pages sur une feuille pour que les images soient plus petites mais notez que les véhicules chevaucheront les images du livre.
Assemblez le tout pour en faire un livre.
Imprimez les véhicules L1 L2 L3 A4 sur papier.

RESSOURCES

- Moyens de transport L1 L2 L3 A4
- Moyens de transport L1 L2 L3 A4 véhicules
- Ciseaux, agrafeuse et colle

Vous allez créer un livre.

1. Donnez un prénom à la petite fille.
2. Expliquez qu'elle vit loin du magasin.
3. Elle doit d'abord aller de l'île jusqu'à la plage.
4. Regardez les véhicules et choisissez-en un.
5. Composez des mots pour aller avec cette page et écrivez-les.
6. Tournez la page et répétez ces étapes pour chaque destination.

RESULTATS ATTENDUS

- Se rappeler d'une phrase comprenant trois sujets d'information.
- Se rappeler d'une phrase en trois parties.

STRATEGIES ESSENTIELLES

CONSTRUIRE LA MÉMOIRE AUDITIVE : Expliquer comment faire une activité, jouer à un jeu ou faire quelque chose donne à l'enfant des chances de construire sa mémoire auditive. Le niveau 3 fait travailler la mémoire des instructions avec trois éléments d'information. Combinez trois courtes phrases contenant des **verbes** pour aider l'enfant à apprendre des instructions plus longues. ***Choisis** un véhicule et **découpe**-le, puis **colle**-le dans le livre.*

PARLER PARLER PARLER : Lorsque vous composez les histoires qui vont avec chaque page, utilisez différentes constructions de phrases pour que l'enfant apprenne qu'il est possible d'utiliser les mots de différentes manières pour parler des trois mêmes éléments d'information. *La petite fille devra **conduire** dans la montagne **pour aller à la gare des trains***, ou aussi *La petite fille devra passer par la **montagne** jusqu'à la **gare des trains** en **voiture**.*

RESULTATS ATTENDUS

- Utiliser le pronom : elle.
- Utiliser les temps des verbes
  - au futur : par ex. ira, conduira, volera.
  - au passé : par ex. a été, a conduit, a volé.

STRATEGIES ESSENTIELLES

DONNER LE CHOIX : Modéliser les suggestions en choix pour accentuer les marqueurs grammaticaux. *Comment penses-tu qu'elle ira en forêt ?... Penses-tu qu'elle **prendra le train** jusqu'à la forêt **ou** penses-tu qu'elle **conduira une moto** jusque dans les montagnes ?*

EXPANSION ET EXTENSION : Lorsque le livre est terminé, vous pouvez relire l'histoire en utilisant le passé. *Elle a navigué à bord d'un bateau, puis elle est montée dans un train, puis elle a volé en hélicoptère...*

RESULTATS ATTENDUS

- Faire un choix et l'expliquer.
- Imaginer le ressenti d'une personne et en parler.

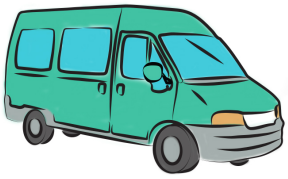
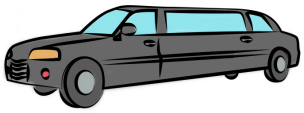
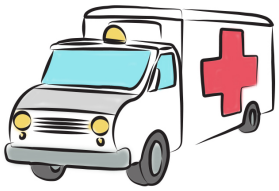
STRATEGIE ESSENTIELLE

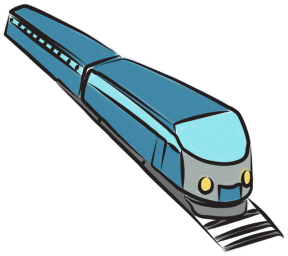
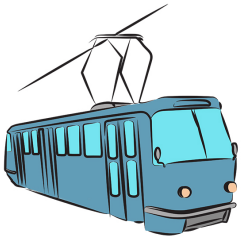
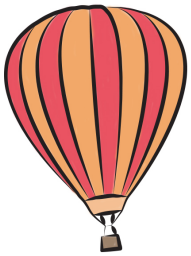
LE MEME LIEU DE REFLEXION : Modélisez votre langage pour chaque décision de sorte que l'enfant puisse apprendre comment expliquer ses choix. *Bon choix. Un bateau pourra traverser la mer.*

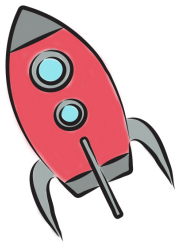
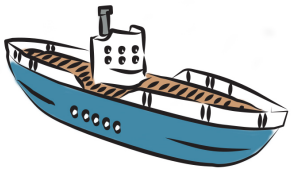
PARLER PARLER PARLER : Ajoutez des commentaires sur ce que la petite fille peut ressentir. *Elle voyage dans une fusée ; wahou, elle doit être excitée. Quelle journée chargée. Elle arrive enfin à la maison... Comment penses-tu qu'elle se sent ?*

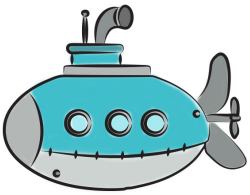
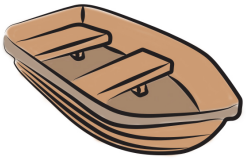
© Copyright MED-EL 2017

4. Le long trajet vers le magasin

© Copyright MED-EL 2017

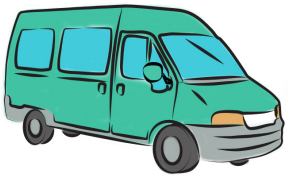
4. Le long trajet vers le magasin

bus

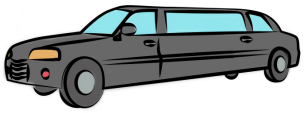
taxi

voiture

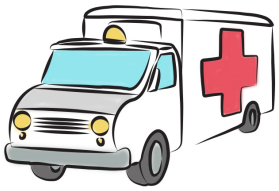
camion



van



limousine

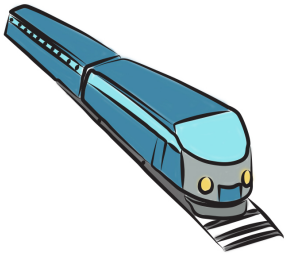


ambulance

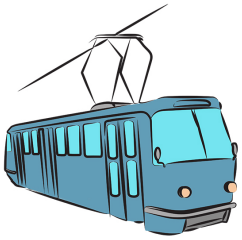
tracteur

motocyclette

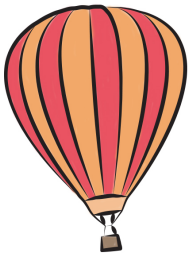
vélo



train



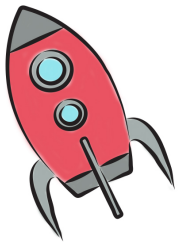
métro



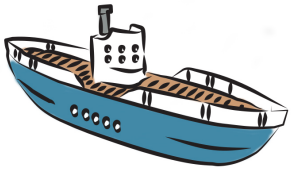
montgolfière

avion

hélicoptère

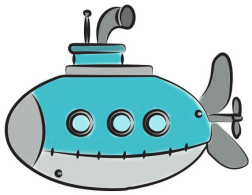


fusée

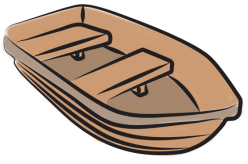


bateau

voilier



sous-marin



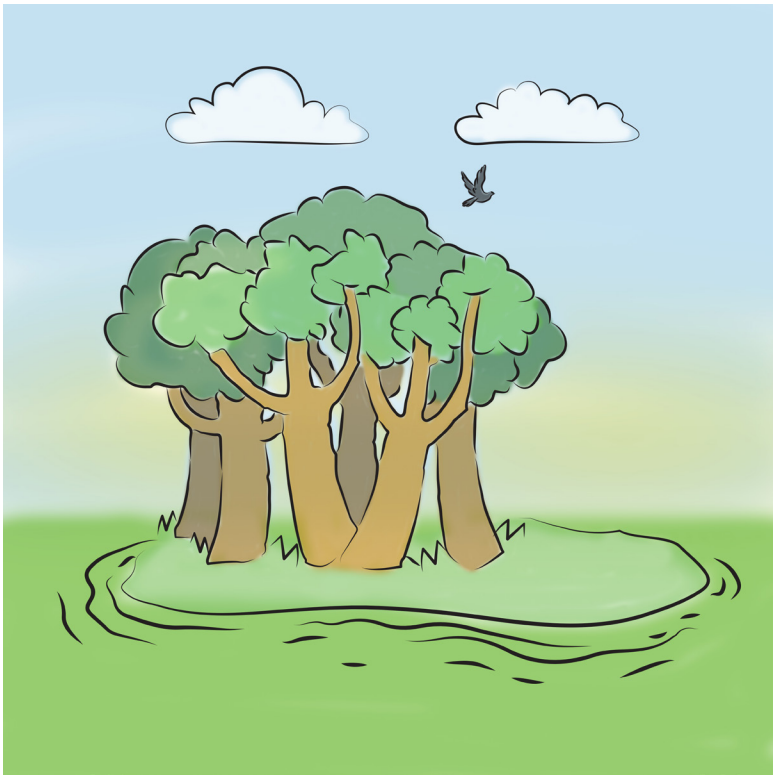
barque

© Copyright MED-EL 2017

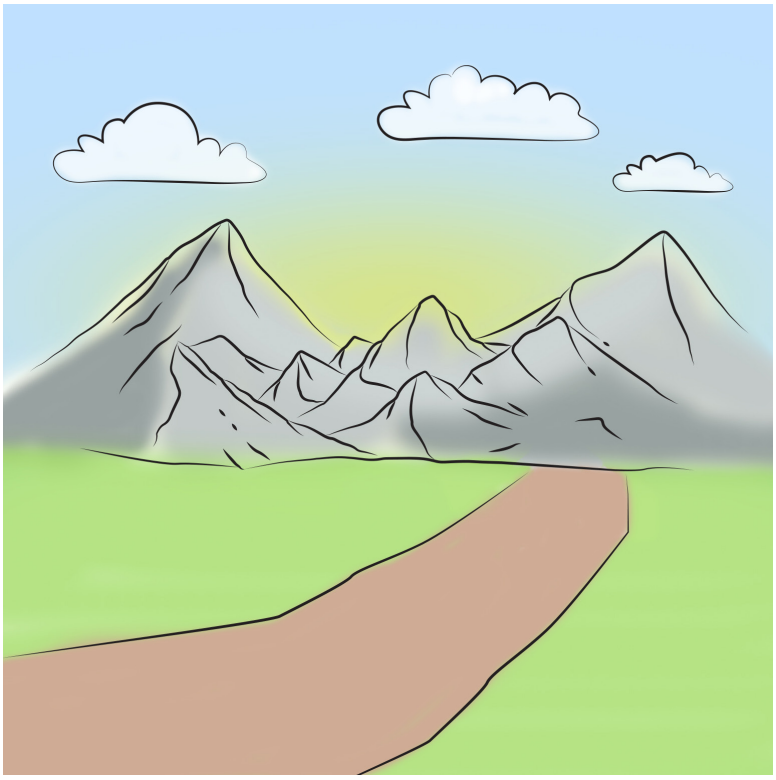
Le long trajet vers le magasin

© Copyright MED-EL 2017

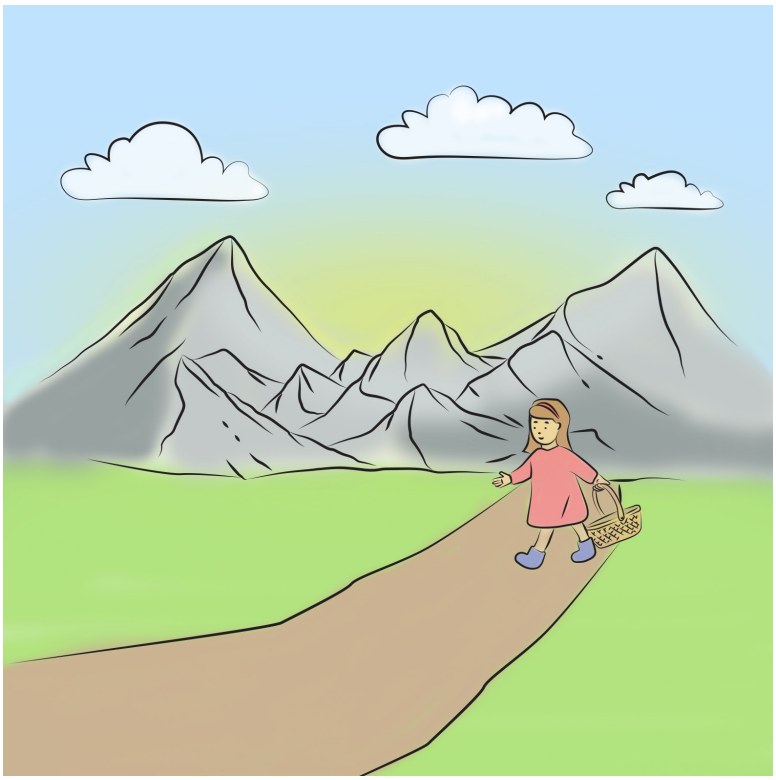
© Copyright MED-EL 2017



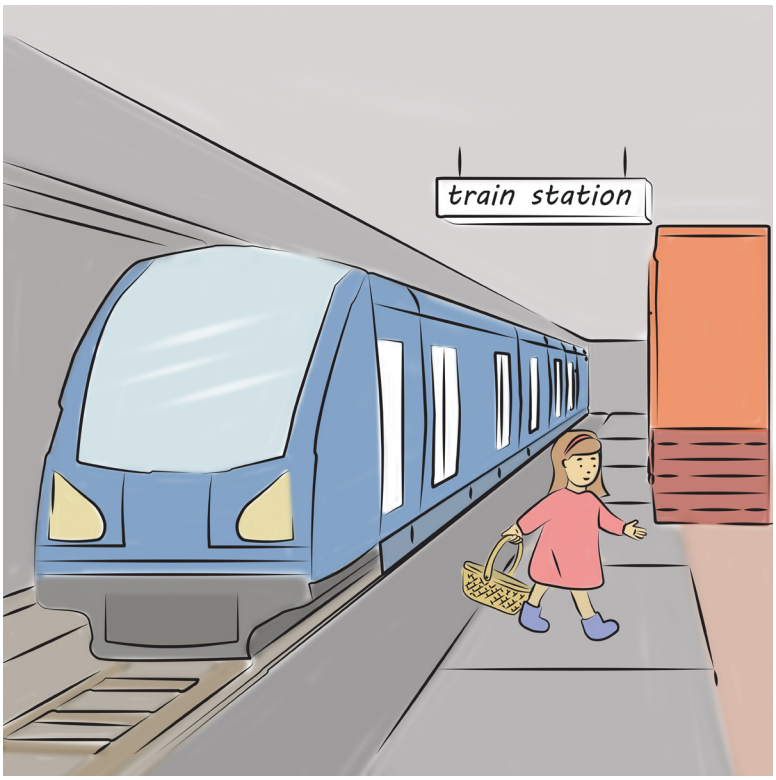
© Copyright MED-EL 2017



© Copyright MED-EL 2017

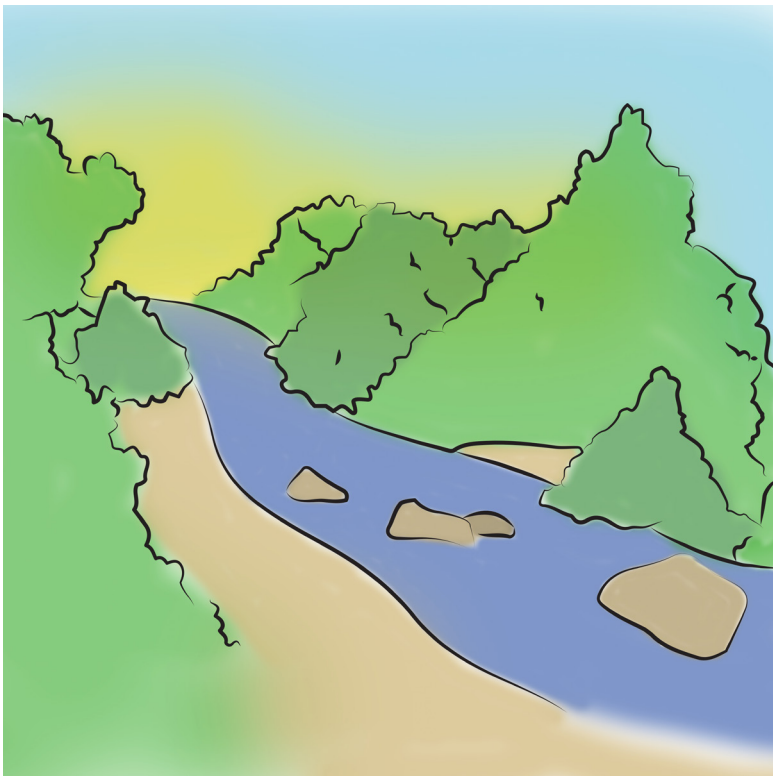


© Copyright MED-EL 2017

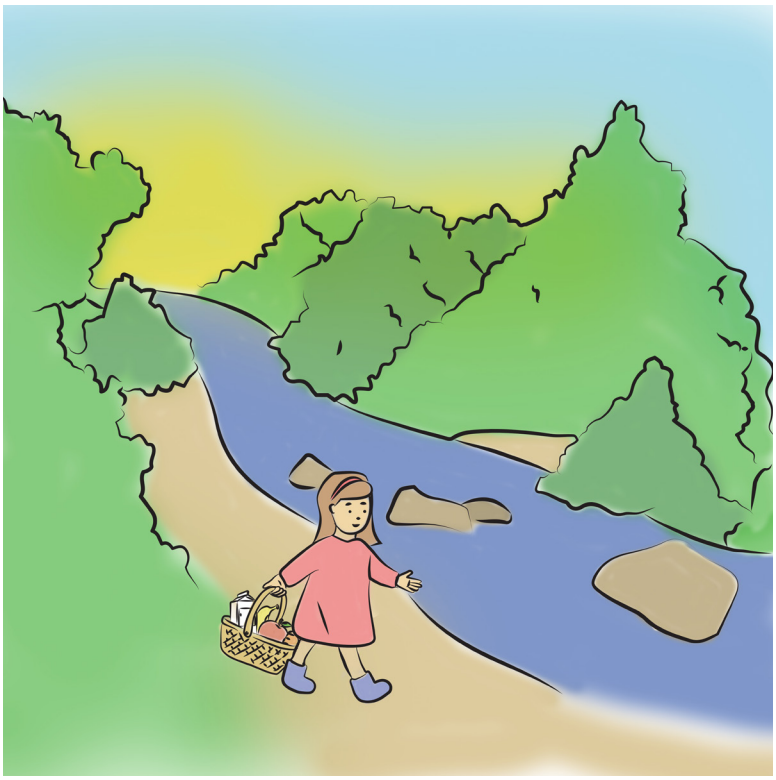


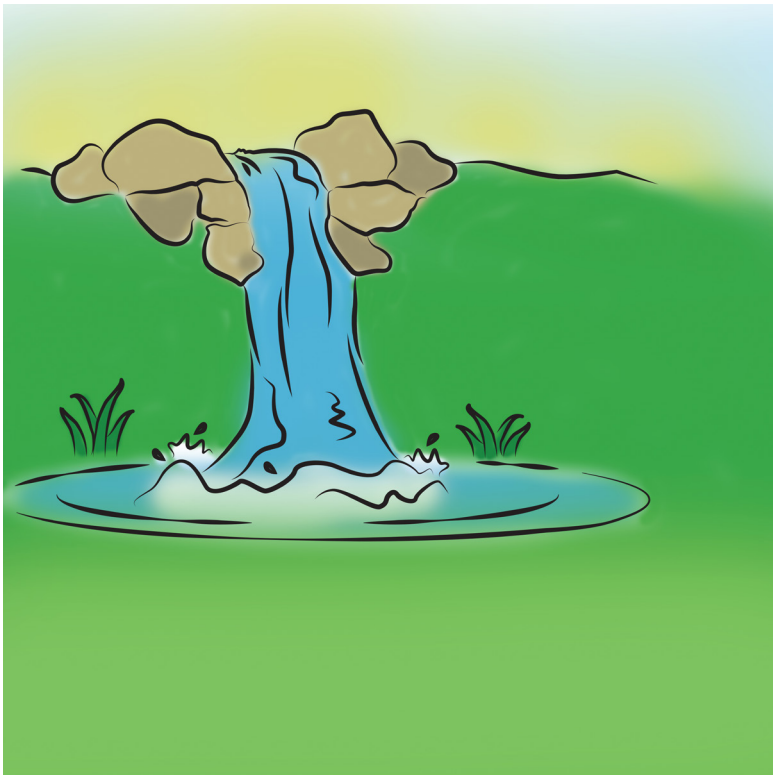
© Copyright MED-EL 2017

© Copyright MED-EL 2017

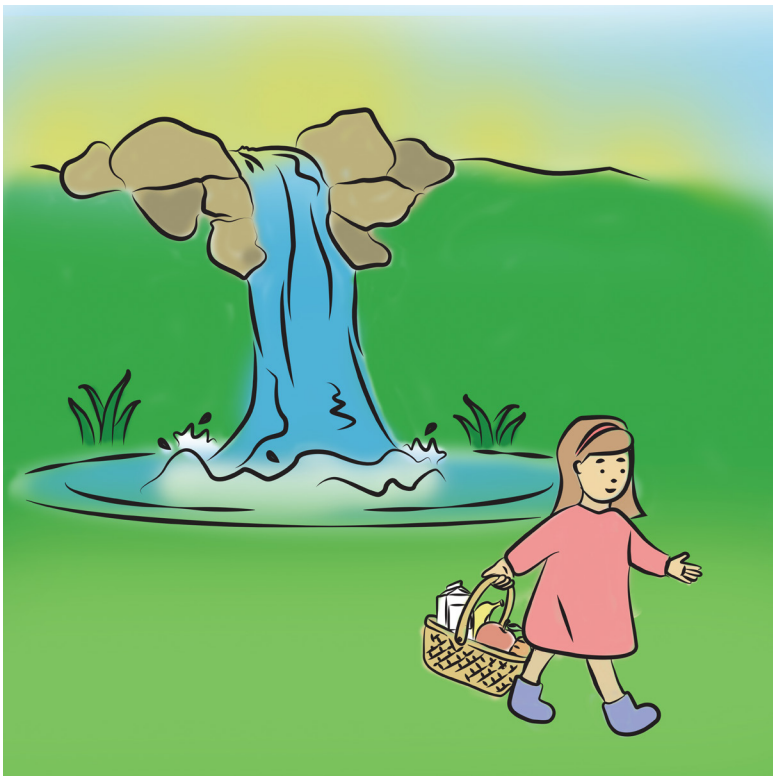


© Copyright MED-EL 2017





© Copyright MED-EL 2017



© Copyright MED-EL 2017

© Copyright MED-EL 2017

© Copyright MED-EL 2017

Bureaux MED-EL dans le monde

AMERIQUE

Argentine
medel@medel.com.ar

Canada
officecanada@medel.com

Colombie
office-colombia@medel.com

Mexique
office-mexico@medel.com

Etats-Unis
implants@medelus.com

ASIE PACIFIQUE

Australie
office@medel.com.au

Chine
office@medel.net.cn

Hong Kong
office@hk.medel.com

Inde
implants@medel.in

Indonésie
office@id.medel.com

Japon
office-japan@medel.com

Malaisie
office@my.medel.com

Philippines
office@ph.medel.com

Singapour
office@sg.medel.com

Corée du Sud
office@kr.medel.com

Thaïlande
office@th.medel.com

Vietnam
office@vn.medel.com

EMEA

Autriche
office@at.medel.com

Belgique
office@be.medel.com

Finlande
office@fi.medel.com

France
office@fr.medel.com

Allemagne
office@medel.de

Italie
ufficio.italia@medel.com

Portugal
office@pt.medel.com

Espagne
office@es.medel.com

Afrique du Sud
customerserviceZA@medel.com

Emirats Arabes Unis
office@ae.medel.com

Royaume-Uni
customerservices@medel.co.uk

Cet ouvrage est destiné aux enfants implantés cochléaires et à l'équipe médicale. Il s'agit d'une ressource regroupant différents exercices nécessaires au processus de réhabilitation. Avant toute implantation, il est impératif de consulter votre médecin qui évaluera la situation sur le plan médical, en tenant compte de l'âge et des antécédents médicaux complets du patient. Le médecin sera à même d'établir la liste des différentes solutions et traitements compatibles avec l'état de santé du patient. Les résultats d'un implant cochléaire sont variables d'un patient à l'autre, en fonction de beaucoup de critères comme l'âge, la motivation, les antécédents médicaux etc. Les implants cochléaires sont des dispositifs médicaux réglementés qui portent, au titre de cette réglementation, le marquage CE. Toujours consulter les notices d'utilisation ou les fiches techniques.

Date de dernière modification : 04/2018.

MED-EL 400, avenue Roumanille, Bat. 6 – CS 70062,
06902 Sophia Antipolis Cedex, Tel : +33 (0)4 83 88 06 00

27354 1.0

MED-EL Medical Electronics

Fürstenweg 77a | 6020 Innsbruck, Autriche | office@medel.com

medel.com