



MATHS

“Séquences des compétences quotidiennes”

Ref. MA30639



FOR EDUCATIONAL PURPOSES



SÉQUENCES DES COMPÉTENCES QUOTIDIENNES

Réf. 30639

CONTENU :

Le jeu se compose de 20 cartes carrées de grande taille. Réalisées en carton épais, résistant, solide et de grande qualité. Dimensions des cartes : 11,5 x 11,5 cm.

DESCRIPTION DES CARTES

- 20 cartes avec des photographies de grande taille permettant de travailler les habitudes quotidiennes de base en matière d'hygiène, d'autonomie et de collaboration aux tâches de la maison. Les cartes s'organisent en 5 séquences différentes de quatre étapes chacune. Chaque séquence possède un cadre de couleur différente afin de faciliter la reconnaissance et le regroupement des cartes d'une même séquence.

ÂGE RECOMMANDÉ :

De 3 à 8 ans.

L'action de classer les vignettes de façon chronologique permet aux enfants de mettre en œuvre des processus mentaux internes qui leur permettent de créer des relations séquentielles dans le temps et de découvrir l'ordre logique et temporel dans lequel se produisent les choses (raisonnement spatio-temporel).

Bien qu'il soit destiné à n'importe quel enfant de 3 à 8 ans, ce jeu convient particulièrement aux enfants d'enseignement spécialisé qui ont besoin de travailler les séquences temporelles. Il favorise une plus grande autonomie, la confiance en soi et l'amour propre.

Il peut être utilisé par des enfants de 3 ans aidés d'un adulte qui les guide dans le jeu. Les enfants plus âgés (7 à 8 ans) peuvent travailler avec plus d'autonomie puisque les cartes disposent d'un système d'autocorrection qui leur permet de savoir s'ils ont classé la séquence correctement.

OBJECTIFS DIDACTIQUES :

- o Favoriser la pensée logique et le raisonnement spatio-temporel.
- o Développer l'observation et la capacité à classer des événements dans l'ordre chronologique.
- o Intérioriser l'ordre séquentiel des choses.
- o Promouvoir des habitudes de base en matière d'hygiène, d'autonomie et de collaboration aux tâches de la maison.

SYSTÈME DE JEU ET ACTIVITÉS :

1. Regrouper toutes les cartes de la même séquence. Elles sont rapidement identifiables car chaque séquence possède un cadre de couleur différente qui facilite l'identification.
2. Une fois regroupées, les classer dans l'ordre où se sont produites les actions figurant sur les images.
3. Les histoires possèdent un système d'autocorrection au verso, même s'il est recommandé de laisser les enfants ordonner librement les histoires afin de favoriser la capacité à raisonner



l'ordre séquentiel choisi.

Voici d'autres activités possibles :

1. **« Écoutons attentivement »** : écouter l'adulte pendant qu'il raconte le contenu d'une séquence. L'enfant doit ensuite reproduire à haute voix ce qu'il a entendu et classer les cartes dans l'ordre correct. Analyser ensuite tous les deux s'il l'a fait correctement. Lorsque l'enfant acquiert une plus grande maîtrise et comprend mieux la séquence temporelle, l'adulte peut introduire des changements dans l'ordre de la narration pour voir si l'enfant a été attentif et commenter quelles conséquences aurait le fait de réaliser les actions dans un autre ordre.
2. **« La scène correcte »** : placer les fiches sur la table. L'adulte décrit une scène et demande à l'enfant de montrer la scène décrite. Cette activité permet de voir si la compréhension a été correcte. Une autre modalité consiste à montrer une scène à l'enfant et de lui demander de dire quelle est l'action réalisée. À partir de là, discuter avec l'enfant de l'importance de créer et de conserver ces compétences quotidiennes.
3. **« Ordonner la journée »** : une fois toutes les séquences regroupées et classées correctement, demander à l'enfant de les classer en fonction de l'ordre selon lequel elles sont effectuées tout au long de la journée. Par exemple, la première séquence serait celle où la fillette se lève, se lave le visage, se peigne et prend son petit-déjeuner. Les suivantes seraient : celle où le petit garçon va à l'école, puis celle où les enfants jouent, ensuite celle où ils se lavent les mains et mettent la table et enfin, celle où le petit garçon met son pyjama et va dormir.
4. **En pratiquant d'autres langues** : une autre manière d'utiliser ce jeu est de réaliser les activités proposées dans une autre langue que l'enfant apprend. Cela lui permet de se familiariser avec le vocabulaire, les actions et les habitudes quotidiennes dans une langue étrangère.

