



070 Découvre le message

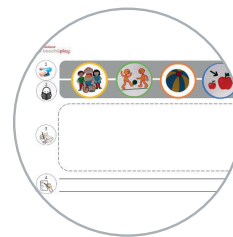
Utiliser les pictogrammes comme outil de communication et d'initiation à la lecture et à l'écriture.
Éveiller et accroître l'intérêt pour la lecture en construisant des phrases avec des pictogrammes.

Introduction à la séance

Send a Message comprend 105 pictogrammes spécialement sélectionnés pour encourager la lecture et l'écriture par la construction, la lecture et l'interprétation de phrases. Avant de commencer à construire et à interpréter des phrases, il est important que l'enfant se familiarise avec la totalité de celles-ci. Les jeux suivants sont proposés pour familiariser les enfants : Des jeux de pointage comme le « je vois », qui consiste à placer les pictogrammes dans un endroit visible, un camarade ou un adulte donne des indices, « je vois une personne qui porte un livre et qui aime écrire au tableau, qui est-ce ? » (enseignant). Vous pouvez également jouer à trouver le pictogramme, comme dans le jeu du lynx, on place les pictogrammes au centre, et l'enseignant énonce un mot que les enfants doivent trouver. Des jeux de tri : Trier les pictogrammes par couleur, les pictogrammes jaunes représentent des personnes, les verts des actions, etc. Des jeux de mise en ordre, dans lesquels l'enseignant leur donne 2 ou 3 pictogrammes et les élèves doivent les mettre dans l'ordre pour construire une phrase.

Jeu avec produit Miniland

L'objectif est de découvrir le message en plaçant les pictogrammes du message dans la structure du jouet Miniland dans le même ordre de gauche à droite et d'analyser et interpréter la phrase qu'ils ont construite. Ils doivent ensuite représenter le message, d'abord en dessinant, puis en écrivant le message transmis par la phrase avec des pictogrammes. Par exemple : Les enfants jouent avec un gros ballon à l'école.



Jeu numérique

Le jeu numérique propose de construire des phrases avec des pictogrammes. Pour commencer, on leur montrera une image qu'ils devront regarder attentivement et interpréter. Puis, ils devront former une phrase décrivant l'image. Ensuite, ils sélectionneront et disposeront les pictogrammes appropriés afin de composer la phrase. Par exemple : Le Martien bleu cherche son vaisseau spatial ou Le chat va à l'école. À titre indicatif, vous verrez marqué sur le panneau le nombre de pictogrammes à utiliser pour chaque scène.



Contenu éducatif

Langage

- Élargir le vocabulaire.
- L'ordre des éléments de la phrase.
- Raisonnement verbal.
- Pratique multilingue.

TIC

- Utilisation de l'environnement numérique.

Éducation multilingue

- Vocabulaire et expression verbale.

Éducation artistique

- Le dessin.



Matériel Miniland compatible

- Ref. 31978 Send a message



Âge
4 - 7 ans



Thématique
Langage et langues