



M

Sirian Delamarre

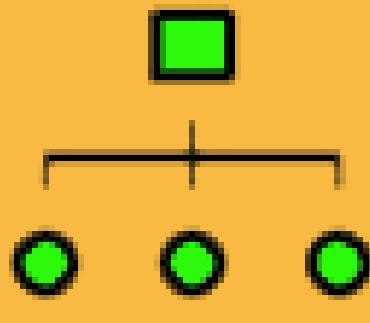
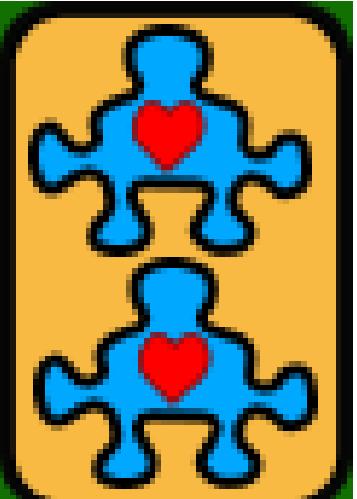
a
n
u
e

L

LES CAUSES

ASSOCIATION THÉMATIQUE

DUO de
Cartes



ASSOCIATION
Thématische



AUTISM ACQUISITION

1. Fiche identité du jeu

Nom du jeu

Duo de cartes

**Date de sortie**

samedi 09 janvier 2021

Conception

Agnès Woimant et David Stevens

Réalisation

Sirian Delamare et David Stevens

Type de jeu verbal

Association thématique

Ce type de jeu verbal sert à regrouper par thème les éléments et les actions représentés sur une ou plusieurs images. Ces associations thématiques sont verbalisées puis rédigées dans des textes.

Type de rédaction

Rédaction de phrases

Ce type de jeu verbal sert à rédiger des phrases avec des jeux de société.



Jeu d'association thématique produit par Sirian DELAMARE

2. But du jeu

Le jeu "Duo de cartes" sert à associer verbalement et par écrit deux cartes visuelles. Le joueur doit déterminer le thème principal de chaque carte.

Ensuite, il lui est demandé de s'inspirer de la première carte visuelle pour trouver au moins trois mots-clés et pour poser au moins une question avec la conjonction « Pourquoi ».

Après, il lui est proposé de s'inspirer de la deuxième carte visuelle pour trouver au moins trois mots-clés et pour trouver au moins une réponse avec la conjonction « Parce que ».

Finalement, il doit écrire une phrase qui décrit une relation sémantique entre les deux cartes visuelles en utilisant la conjonction « Parce que » et une autre phrase qui n'utilise pas la conjonction « Parce que ».

Ce jeu lui permet ainsi à comprendre le concept « Pourquoi / Parce que ».



3. Etapes du jeu

- a) Trier à l'avance des groupes de deux cartes liées par le sens.
- b) Déterminer le thème principal de chaque carte.
- c) Utiliser la première carte visuelle pour trouver au moins trois mots-clés et pour poser au moins une question avec la conjonction «Pourquoi».
- d) Utiliser la deuxième carte visuelle pour trouver au moins trois mots-clés et pour trouver au moins une réponse avec la conjonction «Parce que».
- e) Ecrire une phrase qui décrit une relation sémantique entre les deux cartes visuelles en utilisant la conjonction «Parce que» et une autre phrase qui n'utilise pas la conjonction «Parce que».



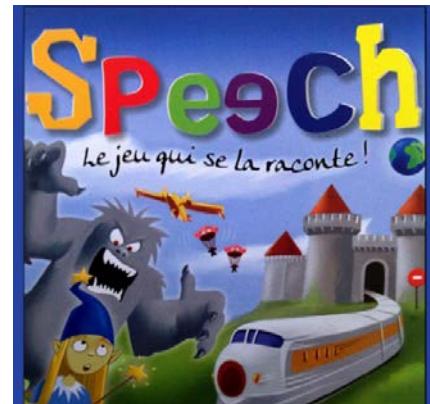
4. Jeu de société utilisé

Nom du jeu de société

Speech

Type de jeu de société

Jeu de cartes illustrées

**Editeur du jeu**

Cocktail Games

Date de sortie

2010-03-26

Présentation du jeu

Jeu d'association d'images imprimées sur des cartes pour favoriser la discussion.

Découvrez des images et intégrez-les dans une histoire improvisée. Affrontez les autres joueurs hors d'un débat, lors d'un dialogue...



Jeu d'association thématique produit par Sirian DELAMARE

5. Partie N°1 : Le feu

Nom de la partie N° 1

Le feu

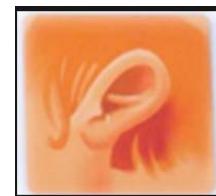


Date de la partie

samedi 09 janvier 2021

1- Sujet principal de la carte N° 1

Entendre un son



2 - Mots-clés

Oreille, Bruit, Son, Murmure, Crissement

Le bruit

3 - Poser des questions avec "pourquoi".

Pourquoi j'entends du bruit ?

Pourquoi je perçois un murmure avec mes oreilles ?

Quel est le son qui se répète ?

4 – Sujet principal de la carte N° 2

Le feu brûle



5 - Mots-clés

Feu, Bois, Flamme, Crisper, Brûler, Chaleur, Bois

Le feu

6 - Donner des réponses avec "Parce que".

Parce que le feu crisse.

Parce que le bois brûle dans le foyer.

Parce que le feu fait chaud dans la pièce.

7 – Déterminer des relations entre les deux cartes

J'entends le bruit qui se répète dans la salle parce que le feu crisse dans le foyer.

J'entends le bruit du feu qui crisse dans la salle.

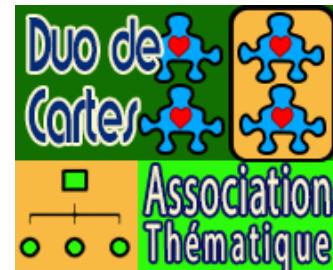


Jeu d'association thématique produit par Sirian DELAMARE

6. Partie N°2 : Partie vierge

Nom de la partie N° 2

Date de la partie



**1- Sujet principal
de la carte N° 1**

2 - Mots-clés

3 - Poser des questions avec "pourquoi".

**4 – Sujet principal
de la carte N° 2**

5 - Mots-clés

6 - Donner des réponses avec "Parce que".

7 – Déterminer des relations entre les deux cartes

