

**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 le processus de production d'aliments et matériaux depuis leur obtention dans la nature. Les cartes s'organisent en 5 séquences différentes de 4 étapes chacune. Chaque séquence possède un cadre de couleur différente afin de faciliter la reconnaissance et le regroupement des cartes d'une même séquence.

Les séquences proposées sont très simples et se composent de quelques étapes seulement. Elles permettent de stimuler la perception temporelle. L'action de classer les vignettes de façon chronologique permet aux joueurs 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.

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 Retrouver la provenance (animale ou végétale) de certains aliments ou produits que l'on utilise au quotidien.

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 mettre dans l'ordre selon lequel se sont produites les actions figurant sur les images.
 3. Les séquences disposent d'un système d'autocorrection au verso, même s'il est recommandé de laisser les joueurs 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'animateur pendant qu'il raconte le contenu d'une séquence.

Le joueur 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 le joueur acquiert une plus grande maîtrise et comprend mieux la séquence temporelle, l'animateur peut introduire des changements dans l'ordre de la narration pour voir si le joueur 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'animateur décrit une scène et demande à au joueur de montrer la scène décrite. Cette activité permet de voir si la compréhension a été correcte. Une autre modalité consiste à montrer une scène au joueur et de lui demander de dire quelle est l'action réalisée. À partir de là, discuter avec le joueur de l'importance de créer et de conserver ces habitudes quotidiennes.

