

ANNEXES

DU MEMOIRE

En vue de l'obtention du
Certificat de Capacité d'Orthophonie
présenté par :

Elisabeth CHANSON HUART Anita SARTORI

Ne perds pas ton temps !

**Création d'un matériel orthophonique en vue de
permettre à des enfants déficients intellectuels
l'acquisition des notions temporelles. (lexique, durée et
rythme, succession, passé/présent/futur...)**

Annexes

Annexe 1 : Les degrés de sévérité de la déficience selon le DSM-V (2013)

Degré de sévérité	Sur le plan conceptuel	Sur le plan de la vie sociale	Sur le plan de la vie quotidienne
Léger	<p>Pas de différence significative à l'âge préscolaire. Difficultés pour les apprentissages scolaires lecture, écriture, arithmétique, temps, argent. Aide nécessaire dans un ou plusieurs domaines. Chez l'adulte, pensée abstraite, fonctions exécutives, mémoire à CT, usage des apprentissages académiques (lecture, argent, management) sont altérés. Approche beaucoup plus concrète que leurs pairs.</p>	<p>Immaturité dans les interactions sociales. Communication, conversation, langage plus concrets, immatures, Difficultés à réguler les émotions, à avoir un comportement approprié, avec leurs pairs dans les situations sociales, compréhension du risque social limité, jugement social immature, risque d'être manipulés.</p>	<p>Peuvent prendre soin d'eux mais besoin d'aide dans les activités quotidiennes complexes (courses, gestion de la famille, gestion des comptes bancaires) emplois sans besoin d'abstraction. Aide nécessaire pour prendre des décisions d'ordre médical, juridique.</p>
Modéré	<p>Compétences individuelles nettement inférieures pour les enfants en âge préscolaire. Les apprentissages scolaires sont très lents et stagne. Les adultes atteignent un niveau scolaire élémentaire et ont besoin d'aide dans toutes les tâches qui demandent de l'abstraction</p>	<p>Le langage oral est un outil de communication mais il est beaucoup moins complexe. Relations sociales possibles dans la famille et avec des amis, parfois des relations amoureuses. Mais ils ne perçoivent pas les règles sociales. Possibilités de jugement et de décision limitées. Aide nécessaire pour la communication et les relations sociales au travail.</p>	<p>Peuvent prendre soin d'eux sur les besoins essentiels (nourriture, habillement, hygiène...) et accomplir les tâches ménagères mais après une longue période d'apprentissage. Peuvent avoir un travail avec peu d'abstraction et de communication mais sous la réserve d'être très encadrés. Rarement des problèmes d'adaptation causent des problèmes sociaux.</p>

Degré de sévérité	Sur le plan conceptuel	Sur le plan de la vie sociale	Sur le plan de la vie quotidienne
Sévère	Capacités conceptuelles limitées. Peu de compréhension du langage écrit ou des concepts incluant des nombres, le temps ou l'argent. Aide importante pour les résolutions de problèmes de la vie	Langage oral limité en terme de vocabulaire et de grammaire. Mots isolés ou phrases simples pouvant être complétés par d'autres moyens. Langage et communication focalisés sur le ici et maintenant. Langage utilisé pour la communication sociale plus que pour les explications. Comprennent les discours simples et les gestes. Relations avec la famille et les proches sont sources d'aide et de plaisir	Ont besoin d'aide pour toutes les activités de la vie quotidienne (habitation alimentation, bain...). Surveillance nécessaire tout le temps. Ne peuvent pas prendre de décision pour leur bien-être ou celui des autres. Leur participation à des tâches dans le travail, les loisirs, ou le ménage requiert de l'aide, un support. Les acquisitions demandent un long apprentissage. De manière rare, des comportements inadaptés pouvant aller jusqu'à l'automutilation.
Profond	Les compétences conceptuelles font appel au monde physique plus qu'au monde symbolique. Peuvent utiliser des objets dans un but précis. Peuvent montrer des capacités visuo-spatiales comme l'appariement basé sur les caractéristiques physiques sous réserve de l'absence d'autres déficits physiques ou sensoriels.	Compréhension très limitée de la communication symbolique même avec les gestes. Compréhension d'instructions simples ou de gestes. Expression des besoins et des émotions surtout par du langage non verbal. Apprécie les relations avec les personnes connues, les soignants, Déficits sensoriels et moteur en plus limitent les activités sociales.	Dépendant des autres pour tous les aspects de la vie quotidienne mais en étant capable d'apporter sa participation (santé, sécurité, soins de la personne quotidiens). Les individus sans autres déficits physiques peuvent apporter une contribution dans des tâches quotidiennes comme apporter les plats à table. Il faut des actions avec des objets dans des activités définies avec un grand niveau d'aide. Les loisirs peuvent être écouter de la musique, regarder des films, marcher, avoir des activités aquatiques toujours avec une aide. Les autres atteintes sensorielles ou physiques sont fréquentes et sont des limitations supplémentaires. Quelques comportements inadaptés.

Annexe 2 : Les degrés de la déficience intellectuelle selon la CIM 10 (Office Fédéral Suisse de la Statistique 2012)

Retard mental léger

Q.I. de 50 à 69 (chez les adultes, âge mental de 9 à moins de 12 ans). Aboutira vraisemblablement à des difficultés scolaires. Beaucoup d'adultes seront capables de travailler et de maintenir de bonnes relations sociales, et de s'intégrer à la société.

Retard mental moyen

Q.I. de 35 à 49 (chez les adultes, âge mental de 6 à moins de 9 ans). Aboutira vraisemblablement à d'importants retards de développement dans l'enfance mais beaucoup peuvent acquérir des aptitudes scolaires, un certain degré d'indépendance et les capacités suffisantes pour communiquer. Les adultes auront besoin d'un soutien, de niveau varié, pour travailler et vivre dans la communauté.

Retard mental grave

Q.I. de 20 à 34 (chez les adultes, âge mental de 3 à moins de 6 ans). Aboutira vraisemblablement à un besoin prolongé de soutien.

Retard mental profond

Q.I. au-dessous de 20 (chez les adultes, âge mental en dessous de 3 ans). Aboutit à une limitation très marquée des capacités de prendre soin de soi-même, de contrôler ses besoins naturels, de communiquer et de se déplacer.

Annexe 3 : Test pour l'évaluation des notions temporelles chez les enfants (exemplaire de travail) Cet exemplaire est celui qui a été utilisé et amendé en cours de passation (texte en bleu) et au moment de la cotation (texte en vert).

Nom, prénom âge, nombre de frères et sœurs :

Date

Test pour l'évaluation des notions temporelles chez les enfants

Connaissances objectives

Aide pouvant être apportée : amorce de la série ou exemple

La réponse est correcte quel que soit l'ordre d'énumération.

Deux points par réponse complète, un point pour la moitié des réponses (ou 5 mois cités)

Question 1 : Quels sont les jours de la semaine ?

Amorce quand il y a absence de réponse : « lundi, m... »

Question 2 : Quels sont les mois ?

Amorce quand il y a absence de réponse : « janvier, f... »

Question 3 : Quelles sont les saisons ?

Amorce : printemps

Total sur /6

Localisation dans le temps

Aide : rappel de la comptine des jours ou des mois, l'objectif n'étant pas ici de tester la connaissance objective des jours mais la capacité de s'y repérer.

Deux points par bonne réponse (pas de notation intermédiaire)

Question 1 : Quel jour de la semaine est-on aujourd'hui ?

Question 2 : Quel jour de la semaine était-on hier ?

Question 3 : Quel jour de la semaine sera-t-on demain ?

Question 4 : On est le matin ou l'après-midi OU Est-on le matin ? Est-on l'après-midi ?

Question 5 : Quel mois est-on ?

Question 6 : En quelle saison est-on ? (Hiver et automne sont acceptés)

Question 7 : qu'est-ce qui vient en premier ? Noël (voir un autre événement si Noël n'est pas connu) ou ton anniversaire ?

Total sur /14

Ordre et succession

Aide apportée on place une image pour l'enfant puis une autre.

Aide : Quand l'enfant fait une erreur de positionnement, on lui demande de décrire l'image mal placée pour lui permettre de s'autocorriger ; cela permet de comprendre la logique de l'enfant et son commentaire qualitatif

Question 1 : Voici les saisons sur ces images : l'été il fait chaud, l'hiver il fait froid, l'automne les feuilles tombent, le printemps les fleurs et les feuilles poussent.

Voici l'automne, peux-tu ranger les autres images dans l'ordre ?

Matériel : images des 4 saisons cotation 1 point s'il réussit à placer 2 cartes, 2 points s'il réussit à placer 3 cartes

Question 2 : Peux-tu ranger ces images dans l'ordre ? (Autre formulation acceptée, que se passe-t-il en premier ? Que fait-elle en premier ?)

Cotation spécifique : 1 point par image bien placée (sauf pour la dernière) donc une histoire de 5 images peut rapporter 4 points.

Attention, prendre l'histoire la mieux réussie pour la cotation. De plus l'enfant n'est ni pénalisé ni surcoté en fonction de l'histoire (plus ou moins longue, plus ou moins concrète qu'il a réussi à reconstituer)

PRENDS BIEN LE TEMPS DE REGARDER LES IMAGES

L'histoire proposée est celle du soin. En cas d'échec ou de doute sur les compétences de l'enfant, il est possible de proposer celles de la construction de la maison, de la réalisation des frites ou du lavage de la vaisselle au choix.

Question 3 : Raconte-moi cette histoire ? Deux points si l'enfant réussit à marquer la succession dans son récit
Histoire du ballon : les images sont placées dans l'ordre par l'orthophoniste.

Question 4 : Je vais te montrer des images, tu vas continuer la phrase que j'ai commencée.

a) (Pointer l'image 4) **Là, maman met les pommes** (Pointer l'image 3) **Elle avait fait la pâte A...** (Ébauche phonémique si nécessaire)
1 point pour la production du mot « avant »

b) (Pointer l'image 4) **Là, la maman met les pommes, elle mettra la tarte au four A...**
1 point pour la production du mot « après »

c) (Pointer l'image 6 uniquement, attente d'un passé composé) **Là, la maman va donner la tarte aux enfants. Qu'a fait la maman avant de donner la tarte ?**

Ici attente d'un passé composé ou d'un participe passé, 1 point

Dans cette question 4, les compétences recherchées sont la production des mots « avant », « après » et d'un participe passé. Les points peuvent aussi être attribués si l'enfant a montré ces compétences à un autre moment de la séance de passation du test, en production spontanée par exemple.

Compréhension du vocabulaire temporel

Je vais te demander de faire 3 choses que l'on voit sur les images. Routine et répétition des séquences avant question pour apprentissage ensemble.

3 séries prévues

Une seule série est à faire. Elle peut être adaptée en fonction de l'intérêt de l'enfant.

*Images supprimées
dans le cadre
du droit de reproduction*

Question : Maintenant, tu tires la langue.
Qu'as-tu fait avant ? **Deux points**

Question : Maintenant, tu tires la langue.
Que vas-tu faire après ? **Deux points**

~~Idem avec tu fais le train qu'as-tu fait
avant ? puis après ?~~

~~Idem avec tu fais le coq, qu'as-tu fait
avant ? puis après ?~~

Question : Aujourd'hui, tu es à l'IME. Où étais-tu hier ? **Deux points**

Question : Où seras-tu demain ? **Deux points**

Question : Écoute bien la consigne puis fais ce que je te demande. Attends mon top départ. Les actions peuvent être adaptées, il est intéressant, en fonction des possibilités des enfants d'adapter les actions demandées, les objets utilisés pour repérer le mieux possible la succession des actions.

- a) Prends la gomme en même temps que tu mets la main sur la tête.
- b) Avant de mettre la main sur la tête, prends la gomme.
- c) Met la main sur la tête puis prends la gomme.
- d) Prends maintenant la gomme, tu mettras la main sur la tête après.

Matériel : une gomme.

Un point par action réussie

- a) Dessine en même temps que tu chantes.
- b) Avant de sauter, allume la lumière.
- c) Eteins la lumière puis reste debout.
- d) Maintenant, assieds-toi, tu allumeras la lumière après.

Notion d'âge

Deux points si l'enfant peut donner son âge, deux points s'il peut se situer correctement dans la fratrie.

Les questions 4 et 5 ne sont pas cotées quantitativement, mais permettent une approche qualitative du patient.

Question 1 : Quel âge as-tu ?

Tu as « ... » ans.

Faire le gâteau et les bougies

Peux-tu compter avec moi ?

Amorcer un, deux, trois et voir si l'enfant poursuit la comptine des nombres ? Noter l'aide apportée.

As-tu des frères et sœurs ? (pas d'attribution de point)

Question 2 : Es tu plus jeune que « Tom » ?

A défaut « es tu plus grand que « Tom » ?

Répéter si autre frère ou sœur

Question 3 : Tom est il plus vieux que toi ?

A défaut : Tom est il plus grand que toi ?

Répéter avec l'autre frère ou sœur ci-dessus

Question 4 : Quand est-ce qu'on est vieux ?

Question 5 : Quel âge a un bébé ?

Reproduction de rythme

Question : Je vais frapper des coups sous la table, écoute bien comment je frappe. Quand j'ai fini, frappe exactement comme moi. Ne pas commencer tant que l'enfant ne réussit pas les deux essais (les deux premiers items). Arrêter la passation après 3 échecs consécutifs. La main est normalement cachée, elle sera visible si l'épreuve n'est pas réussie.

b) * *	1	0
a) *	1	0
d) * **	2	1 0
h) ****	2	1 0
e) ** **	2	1 0
g) * ***	2	1 0
c) ** *	2	1 0

En cas d'échec présenter un modèle à l'enfant avec un tut court et un tuuuuuuuuuuuut long (problème d'empan) (dessiner sur la feuille un trait court un trait long). Pour une étoile dessinée un trait court, pour deux ou plus un trait long.

Deux points par ligne réussie avec les coups, un point par ligne réussie avec les bruits longs et courts maximum 14 points maximum, réduire le score total si faute de temps ou de motivation toutes les lignes n'ont pas été effectuées. 7/14 si tous les sons longs/courts réussis

Notion de durée

Question 1 : Qu'est-ce qui est le plus long entre se laver les mains et manger à la cantine ?

Question 2 : Qu'est-ce qui est le plus long entre regarder un film et se brosser les dents ?

Question 3 : Qu'est-ce qui est le plus long entre aller jusqu'à la maison et aller jusqu'à la cantine ? (vocabulaire et gestes à adapter en fonction des habitudes de l'enfant)

Question 4 : Tu vas garder les bras croisés jusqu'à ce que je dise « mets-toi debout ». (1mn), tu vas fermer les yeux (5s) jusqu'à ce que je te dise « ouvre les yeux »

Qu'est-ce qui a duré le plus longtemps entre croiser les bras et fermer les yeux ?

Question 5 : Qu'est-ce qui est le plus long entre une minute (ou heure...) à la maison et une minute à l'école en regardant le timer ? Pourquoi

Deux points par bonne réponse aux quatre premières questions. La cinquième réponse nous donne une approche sur le ressenti de l'enfant entre la maison et l'IME mais aucun enfant n'y a répondu en fonction d'une notion de mesure exacte du temps, plutôt en fonction du temps vécu.

Annexe n°4 : Test pour l'évaluation des notions temporelles chez les enfants. (exemplaire définitif fourni dans la boîte de jeu)

Nom, prénom, âge, nombre de frères et sœurs :

Date :

TEST POUR L'ÉVALUATION DES NOTIONS TEMPORELLES CHEZ LES ENFANTS

Connaissances objectives

Aide pouvant être apportée : amorce de la série ou exemple.

La réponse est correcte quel que soit l'ordre d'énumération.

Deux points par réponse complète, un point pour la moitié des réponses (ou 5 mois cités)

Matériel : aucun

▶ **Question 1** : Quels sont les jours de la semaine ?

Amorce quand il y a absence de réponse : « lundi, m... »

▶ **Question 2** : Quels sont les mois ?

Amorce quand il y a absence de réponse : « janvier, f... »

▶ **Question 3** : Quelles sont les saisons ?

Amorce : printemps

Total sur /6

Localisation dans le temps

Aide : rappel de la comptine des jours ou des mois, l'objectif n'étant pas ici de tester la connaissance objective des jours mais la capacité de s'y repérer.

Deux points par bonne réponse (pas de notation intermédiaire)

Matériel : aucun

▶ **Question 1** : Quel jour de la semaine est-on aujourd'hui ?

▶ **Question 2** : Quel jour de la semaine était-on hier ?

▶ **Question 3** : Quel jour de la semaine sera-t-on demain ?

▶ **Question 4** : On est le matin ou l'après-midi OU Est-on le matin ? Est-on l'après-midi ?

▶ **Question 5** : Quel mois est-on ?

▶ **Question 6** : En quelle saison est-on ? (Une certaine souplesse est admise à la limite de deux saisons)

▶ **Question 7** : qu'est-ce qui vient en premier ? Noël (voir un autre événement si Noël n'est pas connu) ou ton anniversaire ?

Total sur /14

Ordre et succession

Aide apportée : on place une image pour l'enfant puis une autre

Aide : Quand l'enfant fait une erreur de positionnement, on lui demande de décrire l'image mal placée pour lui permettre de s'autocorriger ; cela permet de comprendre la logique de l'enfant et son commentaire qualitatif

► **Question 1** : Voici les saisons sur ces images : l'été il fait chaud, l'hiver il fait froid, l'automne les feuilles tombent, le printemps les fleurs et les feuilles poussent.

Voici l'automne, peux-tu ranger les autres images dans l'ordre ?

Matériel : images des 4 saisons

Cotation : 1 point s'il réussit à placer 2 cartes, 2 points s'il réussit à placer 3 cartes

► **Question 2** : Peux-tu ranger ces images dans l'ordre ? (Autre formulation acceptée : que se passe-t-il en premier ? Que fait-elle en premier ?)

Cotation spécifique : 1 point par image bien placée (sauf pour la dernière) donc une histoire de 5 images peut rapporter 4 points.

Attention, prendre l'histoire la mieux réussie pour la cotation. De plus, l'enfant n'est ni pénalisé ni surcoté en fonction de l'histoire (plus ou moins longue, plus ou moins concrète) qu'il a réussi à reconstituer.

PRENDS BIEN LE TEMPS DE REGARDER LES IMAGES

Matériel : L'histoire proposée est celle du soin. En cas d'échec ou de doute sur les compétences de l'enfant, il est possible de proposer celles de la construction de la maison, de la réalisation des frites ou du lavage de la vaisselle au choix.

► **Question 3** : Raconte-moi cette histoire ?

2 points si l'enfant réussit à marquer la succession dans son récit

Matériel : Histoire du ballon, les images sont placées dans l'ordre par l'orthophoniste.

► **Question 4** : Je vais te montrer des images, tu vas continuer la phrase que j'ai commencée.

Matériel : Histoire de la tarte aux pommes, les images sont placées dans l'ordre par l'orthophoniste.

a) (Pointer l'image 4) Là, maman met les pommes.
(Pointer l'image 3) Elle avait fait la pâte
A... (Ébauche phonémique si nécessaire) **1 point pour la production du mot « avant »**

b) (Pointer l'image 4) Là, la maman met les pommes, elle mettra la tarte au four A...
1 point pour la production du mot « après »

c) (Pointer l'image 6 uniquement, attente d'un passé composé) Là, la maman va donner la tarte aux enfants. Qu'a fait la maman avant de donner la tarte ?

Ici attente d'un passé composé ou d'un participe passé, 1 point

Dans cette question 4, les compétences recherchées sont la production des mots « avant », « après » et d'un participe passé. Les points peuvent aussi être attribués si l'enfant a montré ces compétences à un autre moment de la séance de passation du test, en production spontanée par exemple.

Compréhension du vocabulaire temporel

▶ Questions sur les séries

Je vais te demander de faire 3 choses que l'on voit sur les images. Routine et répétition des séquences avant question pour apprentissage ensemble.

3 séries prévues

Une seule série est à faire. Elle peut être adaptée en fonction de l'intérêt de l'enfant.

Matériel : cartes des sons

*Images supprimées
dans le cadre
du droit de reproduction*

Question série 1 : Maintenant, tu tires la langue. Qu'as-tu fait avant ?

Deux points

□ Question série 1 : Maintenant tu tires la langue. Que vas-tu faire après ?

Deux points

▶ Question 1 : Aujourd'hui, tu es à l'IME. Où étais-tu hier ?

Deux points

▶ Question 2 : Où seras-tu demain ?

Deux points

▶ Question 3 : Écoute bien la consigne puis fais ce que je te demande. Attends mon top départ.

Les actions peuvent être adaptées, il est intéressant en fonction des possibilités des enfants d'adapter les actions demandées, les objets utilisés pour voir le mieux possible la succession des actions.

a) Dessine en même temps que tu chantes.

b) Avant de sauter, allume la lumière.

c) Eteins la lumière puis reste debout.

d) Maintenant, assieds-toi, tu allumeras la lumière après.

Matériel : matériel pour dessiner

Un point par action réussie

Notion d'âge

Deux points si l'enfant peut donner son âge, deux points s'il peut se situer correctement dans la fratrie

Les questions 4 et 5 ne sont pas cotées quantitativement, mais permettent une approche qualitative du patient.

▶ **Question 1** : Quel âge as-tu ?

Tu as « ... » ans.

Faire le gâteau et les bougies

Peux-tu compter avec moi ?

Amorcer un, deux, trois et voir si l'enfant poursuit la comptine des nombres. Noter l'aide apportée

As-tu des frères et sœurs ? (pas d'attribution de point)

▶ **Question 2** : Es tu plus jeune que « Tom » ?

A défaut « Es-tu plus grand que « Tom » ?

Répéter si autre frère ou sœur

▶ **Question 3** : « Tom » est il plus vieux que toi ?

A défaut : « Tom » est il plus grand que toi ?

Répéter avec l'autre frère ou sœur ci-dessus

▶ **Question 4** : Quand est-ce qu'on est vieux ?

▶ **Question 5** : Quel âge a un bébé ?

Reproduction de rythme

► **Question** : Je vais frapper des coups sous la table, écoute bien comment je frappe. Quand j'ai fini, frappe exactement comme moi. Ne pas commencer tant que l'enfant ne réussit pas les deux essais (les deux premiers items). Arrêter la passation après 3 échecs consécutifs. La main est normalement cachée, elle sera visible si l'épreuve n'est pas réussie.

b) * *	1	0
a) *	1	0
d) * **	2	1 0
h) ****	2	1 0
e) ** **	2	1 0
g) * ***	2	1 0
c) ** *	2	1 0

(image extraite du test Borel)

En cas d'échec présenter un modèle à l'enfant avec un tut court et un tuuuuuuuuuut long (pb d'empan) (dessiner sur la feuille un trait court, un trait long) Remplacer une étoile dessinée par un trait court, deux ou plus par un trait long.

Deux points par ligne réussie avec les coups, un point par ligne réussie avec les bruits longs et courts, 14 points maximum, réduire le score total si faute de temps ou de motivation toutes les lignes n'ont pas été effectuées.

Notion de durée

► **Question 1** : Qu'est-ce qui est le plus long entre se laver les mains et manger à la cantine ?

► **Question 2** : Qu'est-ce qui est le plus long entre regarder un film et se brosser les dents ?

► **Question 3** : Qu'est-ce qui est le plus long entre aller jusqu'à la maison et aller jusqu'à la cantine ? (vocabulaire et gestes à adapter en fonction des habitudes de l'enfant)

► **Question 4** : Tu vas garder les bras croisés jusqu'à ce que je dise « mets-toi debout » (1mn), tu vas fermer les yeux (5s) jusqu'à ce que je te dise « ouvre les yeux ». Qu'est-ce qui a duré le plus longtemps entre croiser les bras et fermer les yeux ?

► **Question 5** : Qu'est-ce qui est le plus long entre une minute (ou heure...) à la maison et une minute à l'école ? Pourquoi

Deux points par bonne réponse aux quatre premières questions.

Annexe 5 : Questionnaire aux parents

Chers parents,

Etudiantes en 4^{ème} année d'études en orthophonie, nous travaillons à la création d'un matériel orthophonique pour permettre l'apprentissage des notions temporelles : connaître les jours, les mois mais aussi savoir se repérer, apprendre à faire la distinction entre hier, aujourd'hui, demain, avant, après.

Votre enfant a été retenu pour tester ce matériel, afin de voir ce qui lui plaît dans le jeu, ce qui lui déplaît, ce qui l'aide ou au contraire ce qui le met en difficulté, ainsi que les bénéfices qu'il peut en tirer.

C'est pourquoi, nous nous permettons de vous solliciter afin de mieux connaître votre enfant en vous le présentant par le biais du questionnaire ci-joint.

Nous vous remercions, si vous en êtes d'accord de le remettre complété à l'éducateur de votre enfant qui nous le transmettra.

Nous vous invitons dans un premier temps à lire les questions puis à prendre le temps, quelques jours, pour observer votre enfant sur les points évoqués dans ce document avant de le remplir.

Vous remerciant par avance de votre aide précieuse, nous restons à votre disposition pour toute information complémentaire.

Merci de nous préciser les prénoms et âges des frères et sœurs afin de pouvoir travailler avec des éléments concrets pour votre enfant

Prénom	Age

Anita au et Elisabeth au

Questions	Oui	Non	Remarques
Donnez-vous parfois des indications à votre enfant sur le délai avant un événement précis ? (exemple : mamy vient dans 3 jours)			
Quels mots (jour, dodo...) ou moyens (ex : croix sur un calendrier...) utilisez-vous pour faire comprendre cette durée à votre enfant ?			
Votre enfant arrive-t-il à patienter avant d'obtenir ce qu'il demande (ex : s'il demande un bonbon, un jeu...)			
Quels mots utilisez-vous ? Comment le faites-vous patienter ? (attends, patiente, dans un instant, tout à l'heure, etc ...)			
Quelles sont les actions dont votre enfant connaît le déroulement, les étapes ? (Ex : faire une tarte)			
Expliquez-vous à votre enfant le planning de la journée ?			
Comment ? Par quels moyens ?			
Pensez-vous qu'il comprenne le planning de la journée ?			
Pensez-vous qu'il le retienne ? En retient-il certains événements ?			
A-t-il, au cours de la journée, des réactions qui montrent qu'il se souvient du programme prévu ? Si oui, lesquelles ?			

Quels sont les points de repère que peut avoir votre enfant dans la journée, la semaine, qui reviennent régulièrement ?

	Oui	Non	Commentaires
Sait-il quand il doit mettre son pyjama ?			
Comment sait-il qu'il doit mettre son pyjama ?			
Avez-vous des actions ou une façon de faire régulière que votre enfant reconnaît spécifiquement ? <i>(Exemple : La lecture d'une histoire le soir La piscine tous les samedis matin Etc ...)</i> Si oui, quel est /quels sont vos gestes ?			
Comment votre enfant vous montre-t-il qu'il attend ce moment ? comment se prépare-t-il ? <i>(Exemple : Si piscine tous les samedis matin, prend-il de lui-même ses affaires de piscine avant que vous ne le lui demandiez ?)</i>			
Comment votre enfant manifeste-t-il qu'il sait que ce moment / ce geste va arriver et qu'il l'attend ?			
Autres événements que vous souhaiteriez partager indiquant que votre enfant s'appuie sur des points de repère chaque jour, chaque semaine ...			

Les mots qui représentent le temps

<u>Votre enfant</u>									
Pour vous, votre enfant comprend-il les notions suivantes ?	aujourd'hui	demain	hier	tout de suite/ maintenant	tout à l'heure	avant	après	quand tu étais petit	quand tu seras grand
Réponse par oui ou non									
<u>Vous</u> Comment vous , exprimez-vous cette notion ? (par un mot, un geste, un pictogramme, le ton de la voix ... ?)									

Ces mots sont-ils bien utilisés par votre enfant ?

Ces notions sont-elles exprimées autrement que par un mot ? Geste ? Pictogramme ? Autre ?

Votre enfant vous raconte-t-il sa journée à l'extérieur, son week-end ou sa soirée à la maison ?

Est-ce bien la réalité de ce qui s'est déroulé ce jour-là ?

Votre enfant vous raconte-t-il des événements plus lointains comme un séjour ?

Situe-t-il correctement ces événements dans le temps ? ...

En donnant le jour ? ...

C'est loin, c'est proche ? ...

Au moment des vacances ? ...

Quand il faisait froid /chaud ? ...

Hier ? ...

La semaine dernière ? ...

Autre ? ...

Autres remarques :

Merci d'avoir passé du temps sur ce questionnaire. Anita et Elisabeth

Annexe 6 : Exemple de grille des compétences temporelles

Icare

Compétences	Acquise Non acquise	Commentaire sur la prestation
Score des connaissances objectives 1/6 soit 17 %		
Quels sont les jours connus ?	jeudi vendredi samedi, mardi	beaucoup de répétition, sans ébauche au départ, en repartant de lundi produit mardi, n'utilise pas la comptine des jours.
Quels sont les mois connus ?	mars mai	en donnant janvier en exemple
Quelles sont les saisons connues ?	aucune	
Localisation dans le temps 4/14 soit 29 %		
L'enfant peut -il citer le jour courant ?	oui	persévération sur jeudi, choisit lundi (correct) quand on récite la comptine numérique
L'enfant peut-il citer le jour du lendemain ?	non	
L'enfant peut -il citer le jour de la veille ?	non	
L'enfant peut-il distinguer le matin de l'après midi ?	non	Répond toujours le midi
L'enfant peut-il citer le mois courant ?	non	
L'enfant peut-il citer la saison en cours ?	non	
L'enfant peut -il se repérer entre Noël et son anniversaire ?	oui	
Ordre et succession 2/14 soit 14 %		
L'enfant peut-il ordonner les saisons à l'aide d'images ?	non	0/2
L'enfant peut-il ordonner une histoire en images ?	non	laisse les images dans l'ordre posé, a besoin d'être incité pour bouger les images 0/2
L'enfant peut-il ordonner la journée à l'aide d'images ?	non	on lui demande de raconter sa journée, a des connaissances par coeur 0/5
L'enfant peut il marquer la succession quand il raconte une histoire imagée ?	non	utilise le là, ne perçoit pas les détails et décrit deux fois la même chose, persévération sur la neige non présente sur l'image 0/2
L'enfant produit il le mot après ?	oui	sur ébauche phonémique 1/1
L'enfant produit il le mot avant ?	oui	oui sur ébauche phonémique 1/1
L'enfant produit-il un participe passé ?	non	0/1

Icare

Compétences	Acquise Non acquise	Commentaire sur la prestation
Notion d'âge 2/4 soit 50 %		
L'enfant connaît-il son âge ?	oui	
L'enfant sait-il se situer dans la fratrie ?	non	je suis le grand frère de tout le monde (il est le petit frère en réalité)
Quand est-ce qu'on est vieux ?	je sais pas, une mamie c'est vieux	Il trouve que je ne suis pas vieille
Quel âge a un bébé ?	11 ans	
Reproduction du rythme score 7/14 soit 50 %		
L'enfant sait-il reproduire des coups frappés sous la table ?	non	
L'enfant sait-il reproduire une succession de bruits longs et courts ? (exemple : tut tttttttttt)	oui	
Notion de durée 0/8 soit 0 %		
L'enfant a-t-il une représentation de la durée ?	non	une erreur sur les 3 questions
L'enfant a-t-il la sensation de durée (expérience concrète 1 mn debout, 5 sec sur un pied)	non	
L'enfant a-t-il la conservation des durées ?	non	une heure à l'IME c'est long parce qu'il faut travailler
Compréhension du vocabulaire temporel Score 5/12 soit 42 %		
L'enfant sait-il répondre à une question utilisant « après » ?	oui	aide spatiale importante
L'enfant sait-il répondre à une question utilisant « avant » ?	oui	difficile de conclure
L'enfant sait-il répondre à une question utilisant « hier » ?	non	il faut dire avant le dodo pour obtenir à la maison
L'enfant sait-il répondre à une question utilisant « demain » ?	non	après le dodo, où tu seras
L'enfant sait-il suivre une consigne utilisant le terme « en même temps » ?	oui	mais sans doute par hasard car pour les 4 questions fait tout en même temps
L'enfant sait-il suivre une consigne utilisant le terme « avant » ? (les actions étant présentées en ordre inversé)	non	
L'enfant sait-il suivre une consigne utilisant le terme « puis » ?	non	
L'enfant sait-il suivre une consigne utilisant les termes « maintenant, après » ? (les actions étant présentées dans l'ordre)	non	

Annexe 7 : Livret d'utilisation

à imprimer en recto verso

Anita Sartori

Elisabeth Chanson

Etudiantes en orthophonie

Ne perds pas ton temps!

LIVRET D'UTILISATION

Les jours de
la semaine

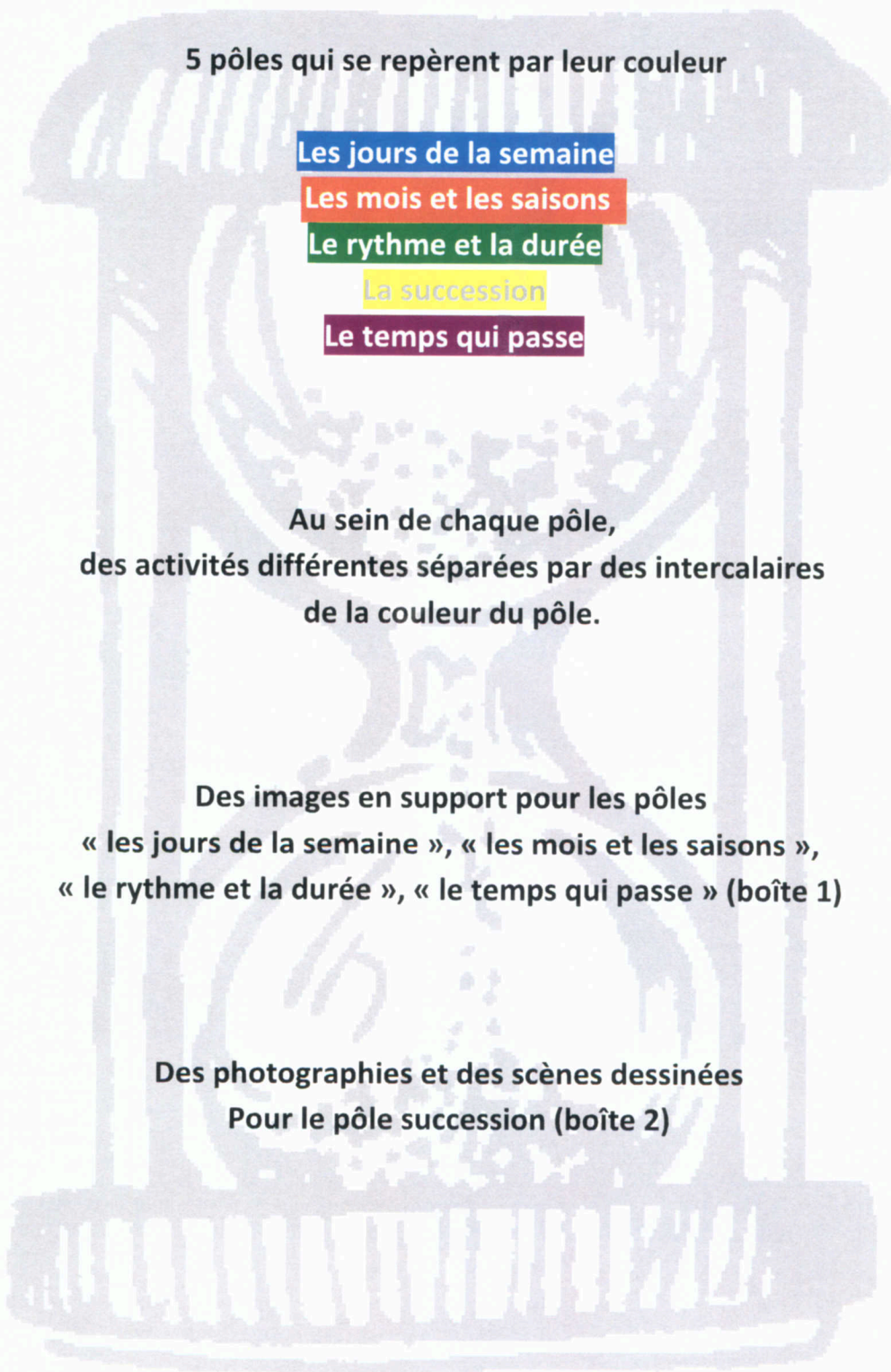
Les mois et
les saisons

Le rythme
et la durée

La
succession

Le temps
qui passe

Dans le cadre d'un mémoire d'orthophonie à l'Institut Gabriel Decroix de Lille
Encadré par Madame Prévost et Madame Goethals, orthophonistes



5 pôles qui se repèrent par leur couleur

Les jours de la semaine

Les mois et les saisons

Le rythme et la durée

La succession

Le temps qui passe

**Au sein de chaque pôle,
des activités différentes séparées par des intercalaires
de la couleur du pôle.**

**Des images en support pour les pôles
« les jours de la semaine », « les mois et les saisons »,
« le rythme et la durée », « le temps qui passe » (boîte 1)**

**Des photographies et des scènes dessinées
Pour le pôle succession (boîte 2)**

Présentation générale

Ce matériel a été conçu pour travailler la production et la compréhension de notions temporelles avec des enfants et des adolescents déficients intellectuels, le plus souvent non lecteurs.

Les notions abordées sont réparties en cinq pôles au sein du même jeu, un jeu de plateau coopératif sur lequel l'orthophoniste choisit elle-même les cartes épreuves en fonction de la notion travaillée et du niveau du joueur et les place sur des cases de couleur en lien avec les couleurs du dé.

Afin de permettre à l'orthophoniste d'affiner sa rééducation, un questionnaire pour connaître les notions temporelles du patient est proposé, ainsi qu'une fiche « ligne de base » permettant de noter, les réussites, les progrès et les difficultés du joueur à chaque partie. Le jeu repose également sur le principe d'itération des mêmes notions afin de les engrammer.

Compte tenu de l'importance avec le patient présentant une déficience intellectuelle de se centrer sur la notion à entraîner et de ne pas le surcharger cognitivement, les cartes sont très précises pour aider l'orthophoniste à toujours reprendre les mêmes termes. Cependant, rien n'empêche de substituer le terme choisi spontanément par le joueur.

Au sein de chaque pôle, la notion est abordée sous différents niveaux ou contextes.

Le but et les règles du jeu

Le soleil brille et nous réchauffe mais regarde, aujourd'hui le soleil est éteint, noir, sans lumière. Le grand méchant « Voleur de soleil » l'a éteint, coupé et veut le voler. Va allumer le soleil. Pour cela, il te faut enlever toutes les météorites, cailloux (utiliser de vrais cailloux) en gagnant des épreuves. Mais attention Voleur de soleil construit sa fusée, tu dois allumer le soleil avant qu'il n'arrive à construire sa fusée. Alors ne perds pas ton temps !

Le joueur lance le dé. Si c'est une couleur, il tire une carte de la case couleur correspondante, répond à la question et peut retirer un caillou. Si c'est le soleil, il enlève un caillou sans faire d'épreuves. Si c'est la fusée, il pose une pièce de la fusée au pied du pirate sans pouvoir retirer de caillou.

NB : Ce jeu a voulu être relié à l'élément naturel qui nous permet de mesurer le temps qui passe : le soleil. Il nous permet d'aborder ce qu'est le soleil. Chaque fois, que le dé tombe sur le soleil, c'est l'occasion de rappeler que le soleil est notre source de lumière et de chaleur. Pour l'exemple, nous utilisons le rituel suivant : Ah nous avons tiré le soleil ...Le soleil nous donne sa lumière (main en l'air), nous donne sa chaleur (on se frotte les bras), on se repose au soleil (mouvement de détente).

Contenu de la boîte :

Deux boîtes de jeu compartimentées avec des intercalaires (la deuxième succession et matériel)

Un plateau de jeu avec 4 emplacements en couleur pour les 4 tas de cartes

Un dé avec 4 faces couleur, une face fusée et une face soleil

Un soleil à placer sur le plateau et à allumer par pression forte en fin de jeu

Une boîte avec 20 cailloux (sert aussi de boîte à colorier)

Les pièces de la fusée (entre 4 à 12)

Le « Voleur de soleil », un personnage et un support plastique pour le verticaliser

Des cartes épreuves numérotées et portant au dos le nom de son activité de référence

Des aides présentées à chaque activité

Un questionnaire pour évaluer qualitativement les notions temporelles en émergence

Une fiche ligne de base

Il s'agit ici de permettre à l'enfant de mémoriser la liste des jours et ensuite de savoir s'y repérer. Ce thème inclut aussi la notion de jour/nuit, aujourd'hui, hier, demain, week-end, le déroulement de la journée (dormir, pyjama se réveiller...).

La comptine des canards

La chanson des jours

La suite des jours

La manipulation des jours

Le déroulement de la journée

5 séries
d'épreuves

1. *La comptine des canards*

Lundi, les canards vont à la mare mar mar mar...
Mardi, les canards vont à la mer mer mer mer...
Mercredi, les canards font un grand jeu jeu jeu jeu...
Jeudi, les canards sont dans le vent ven ven ven...
Vendredi, les canards se dandinent comme ça sa sa sa...
Samedi, les canards se lavent à ce qu'on dit di di di...
Dimanche, les canards se reposent
La semaine recommence.

Les premières épreuves ont pour but d'apprendre cette comptine et de comprendre qu'elle recommence indéfiniment. L'orthophoniste peut choisir la comptine déjà connue de l'enfant en adaptant les questions.

Exemples :

- 1 - Chante avec moi la comptine des canards.
- 4 - Place avec moi les canards sur les images en nommant les jours.
- 6 – Colorie les canards des images de la chanson en nommant les jours.
- 8 – Après dimanche, la semaineCoin Coin

Les épreuves suivantes ont pour but d'amener l'enfant à se repérer dans la liste des jours et à les manipuler en utilisant les termes « avant » et « après ».

Elles utilisent les images de la comptine comme frise sur laquelle l'orthophoniste et l'enfant pose la main pour repérer le jour nommé et le jour demandé (avant ou après). Elles interrogent d'abord l'enfant sur l'action qui se déroule et dans la question suivante sur le jour pendant lequel se déroule l'action.

Les 4 questions sont déclinées pour les 7 jours de la semaine. Peu à peu, les images peuvent être placées de telle manière que seul le nom du jour est apparent pour que certains joueurs se repèrent uniquement sur le mot écrit.

Exemples :

-23- Le jeudi, les canards sont dans le vent. Après le vendredi, les canards se dandinent

-24- Là, les canards sont dans le vent, c'est le jeudi.

Après, ils se dandinent comme ça, c'est le... .

-25- Là, je place la main sur l'image du jeudi, les canards sont dans le vent.

Place ta main sur l'image qui vient après, c'est le, les canards

-26- Là, je place la main sur l'image du jeudi, les canards sont dans le vent. Place ta main sur l'image qui vient avant, c'est le, les canards

2. La chanson des jours

Ces épreuves sont du même style que celles de la série précédente avec une « chanson » plus adaptée aux adolescents. A chaque jour sont associés une activité et un ou des objets permettant de concrétiser l'activité. La série des jours s'apprend en manipulant les objets, puis les photos des objets.

Lundi, la peinture. (Palette et pinceau à la main, on mime le geste de peindre)

Mardi, la piscine. (Serviette, autour du cou, on fait les gestes de la brasse)

Mercredi, la balle. (En scandant mercredi, on se lance la balle)

Jeudi, la cuisine. (Avec une cuillère et une casserole, on fait la cuisine)

Vendredi, les voitures. (On s'échange les petites voitures dans une course effrénée)

Samedi, l'épicerie. (On part à l'épicerie avec un sac)

Dimanche, le football. (On shoote en criant dimanche à l'allure des supporters)

Exemples :

-35- Le dimanche, on joue au football, après c'est le lundi on

-36- On joue au football le dimanche, après on fait de la peinture c'est le

-37- Je mets la main sur la photo du football, c'est le dimanche.

Mets ta main sur la photo qui vient après, c'est le jour de la ... c'est le

-38- Je mets la main sur la photo du football, c'est le dimanche.

Mets ta main sur la photo qui vient avant, c'est le jour de l'c'est le ...

3. La suite des jours

Les épreuves portent sur l'avant/après de chaque jour de la semaine et sur quelques situations particulières citées en exemple ci-dessous.

Exemples

-13- Quel jour vient après dimanche ?

-14- Quel jour vient avant dimanche ?

-15- Quel jour était-on hier ?

- 16- Quel jour sera-t-on demain ?
- 17- Quel jour était-on avant-hier ?
- 18- Quel jour sera-t-on après-demain ?
- 19- Quel jour est-on aujourd'hui ?
- 20- Quels sont les 2 jours du week-end ?
- 21- Quel est le jour où tu ne viens à l'école que le matin,
- 22- Quels sont les jours, où tu restes à la maison ?
- 23- Quel est le premier jour de la semaine d'école ?
- 24- Quel est le dernier jour de la semaine d'école ?

4. La manipulation des jours (niveau élevé)

Ces épreuves sont d'un niveau plus élevé puisqu'elles supposent un degré d'abstraction suffisant pour travailler sur un jour qui n'est pas le jour vécu, qu'elles font appel à la mémoire (se souvenir des données du problème chez des joueurs non lecteurs) et aux fonctions exécutives. Elles sont, comme dans le cadre des autres séries, déclinées pour chaque jour de la semaine.

Exemples

- 14- Imaginons, aujourd'hui, c'est mercredi, quel jour sera-t-on demain ?
- 15- Imaginons, hier, nous étions mercredi, quel jour est-on aujourd'hui ?
- 16- Imaginons, demain, nous serons mercredi, quel jour est-on aujourd'hui ?
- 17- Imaginons, hier, nous étions mercredi, quel jour sera-t-on demain ?
- 18- Imaginons, demain, nous serons mercredi, quel jour était-on hier ? "

5. Le déroulement de la journée

Ces épreuves ont pour objectif d'apprendre au joueur à se repérer dans les grands moments de la journée (matin, midi, après-midi, soir, nuit).

Les épreuves prévoient de répéter un genre de comptine basée sur les activités propres au joueur.

En faisant passer les deux bras tendus, les mains jointes d'un côté à l'autre du corps, le passage du soleil est visualisé de son lever à son coucher et on répète les actions marquantes de la journée.

Le matin, je me lève. Le matin, je dis bonjour papa. Le matin, je dis bonjour maman....

Exemple :

- 17- Raconte avec moi la comptine de la journée.

Certaines épreuves utilisent des images à replacer sur les cartes des grands moments de la journée. Le nombre d'images à replacer varie pour casser la routine de la question.

Exemple :

- 15- Pioche cinq cartes et place-les sur le matin, le midi, l'après-midi, le soir ou la nuit.

D'autres épreuves sont uniquement des questions sans support mais où le principe d'itération est fortement marqué. Ces questions répétitives permettent aussi d'éliminer les bonnes réponses par hasard ou par écholalie.


Exemples :

22. Dis-moi le plus de choses que l'on fait la nuit. Commence chaque phrase en disant la nuit.

23. Le soleil brille. Est-on le jour ?

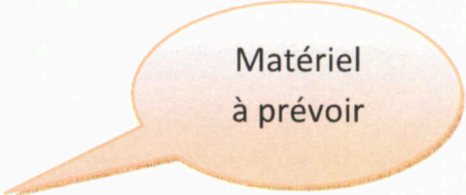
24. Le soleil brille. Est-on la nuit ?

25. Quand le soleil brille-t-il ?



Matériel
fourni

- ✚ 40 Cartes épreuves « la comptine des canards »
- ✚ 40 Cartes épreuves « la chanson des jours »
- ✚ 24 Cartes épreuves « la suite des jours »
- ✚ 42 Cartes épreuves « la manipulation des jours (niveau élevé) »
- ✚ 64 Cartes épreuves « le déroulement de la journée »
- ✚ 45 Images pour les épreuves « le déroulement de la journée »
- ✚ La frise des canards en couleur
- ✚ La frise des canards à colorier
- ✚ La frise des canards sans les canards et les canards à poser
- ✚ La liste des noms des jours
- ✚ Les cartes des moments de la journée



Matériel
à prévoir

- Les objets pour la chanson des jours
- Les photos des objets de la chanson des jours

Il s'agit ici de permettre au joueur de mémoriser la liste des mois et des saisons et ensuite de savoir s'y repérer. Ce thème inclut aussi les caractéristiques de chaque mois et saison pour la France.

La frise des mois

Les mois

Les saisons

3 séries
d'épreuves

1. *La frise des mois*

Les premières épreuves ont pour but d'apprendre la liste des mois. A chaque mois est associé une image et un geste. La frise des mois est représentée soit en ligne soit sur la roue des saisons.

Janvier : la galette, un cercle sur la tête

Février : les crêpes, une main qui se retourne sur l'autre comme pour les crêpes

Mars : le carnaval, les deux mains aux yeux pour mimer le masque

Avril : le poisson d'avril, la main dans le dos

Mai : le muguet, la main qui tient le muguet au bord du nez

Juin : la fête de la musique, les mains aux oreilles on danse

Juillet : le feu d'artifice, on regarde en l'air les doigts qui s'ouvrent comme le pétard

Juillet : la plage, on se repose

Septembre : la classe, on mime les devoirs

Octobre : il pleut, on tient son parapluie

Novembre : Halloween, on fait peur

Décembre : Noël, on s'offre des cadeaux.

Exemples :

1. Mimons ensemble les mois de l'année en les nommant.
2. Pointons ensemble les mois de l'année en les nommant.

Les épreuves suivantes ont pour but d'amener le joueur à se repérer dans la liste des mois et à les manipuler tout en utilisant l'avant et l'après déjà travaillés qui a déjà pu être travaillé dans l'activité des jours. Elles interrogent d'abord le joueur sur l'action qui se déroule et dans la question suivante sur le mois pendant lequel se déroule l'action. Les 2 questions sont déclinées pour les 12 mois de la semaine complétées de quelques autres questions données en exemple ci-dessous.

Exemples :

28. En décembre, on attend Père Noël. Après, en janvier on mange la... .
29. On attend Père Noël en décembre. Après, on mange la galette des rois en
30. En quel mois offre-t-on du muguet ?
31. En quel mois, regarde-t-on le feu d'artifice ?
32. En quel mois, fête-ton Halloween ?

NB : Au contraire de l'activité sur les jours, ces épreuves ne passent pas par la manipulation (poser la main). En effet, un joueur qui apprend les mois a vraisemblablement déjà acquis la liste des jours et on peut supposer qu'il ait déjà plus de compétences en apprentissage. Cependant, rien n'empêche l'orthophoniste d'utiliser cette aide.

Le vocabulaire peut être modulé pour les plus âgés (Noël au lieu de Père Noël).

2. Les mois

Les épreuves portent sur l'avant/après de chaque mois.

Exemples

23. Quel mois vient avant Décembre?
24. Quel mois vient après Décembre ?

3. Les saisons

Les épreuves visent l'apprentissage du nom des 4 saisons en y associant une comptine.

Le printemps, les petites feuilles

L'été, les grandes feuilles

L'automne, par terre, les feuilles

L'hiver, où sont les feuilles ?

Exemples :

18. Pointons ensemble les images des saisons.
17. Disons ensemble la comptine des saisons.
8. Comment est l'arbre en automne ?
9. En hiver, les arbres n'ont plus de feuilles. Après, au printemps, les arbres ont des... .
10. Les arbres n'ont plus de feuilles, en hiver. Après, les arbres ont des petites feuilles c'est le ...

Elles permettent aussi l'apprentissage des caractéristiques des saisons avec images à classer selon les saisons d'un nombre varié pour casser la routine des questions.

Exemples :

43. Voici une image de chaque saison.
Peux-tu les mettre dans l'ordre en commençant par l'été ?
44. Voici deux images de chaque saison ?
Dis-moi le nom de chaque saison pour chaque tas d'images ?

Dans certains cas, l'enfant à juste à répondre à une question (sans manipulation).

Exemples :

52. En quelle saison neige-t-il ?

53. En quelle saison fait-il très chaud ?

Les épreuves peuvent aussi à faire le lien entre mois et saisons.

Exemple :

Quels sont les mois du printemps ?

32 cartes épreuves « La frise des mois »

24 cartes épreuves « Les mois »

56 cartes épreuves « Les saisons »

27 cartes images printemps

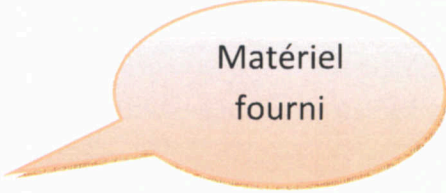
27 cartes images été

27 cartes images automne

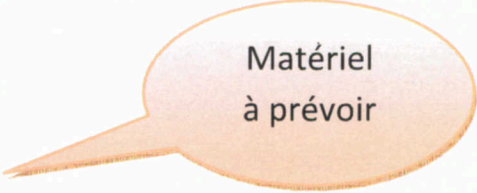
27 cartes images hiver

La frise des mois en réglette

La roue des mois et des saisons (à imprimer et construire)



Matériel
fourni



Matériel
à prévoir

Un calendrier de l'année en cours

Il s'agit ici de permettre au joueur d'apprendre les notions de rythme (compétence sous-jacente aux notions temporelles) et de durée.

Le rythme
La durée

2 séries
d'épreuves

1. Le rythme

Les épreuves de rythme cherchent à se baser sur les sensations corporelles. Le rythme à reproduire est indiqué sur la carte afin de laisser à l'orthophoniste toute sa disponibilité pour aider le joueur à réaliser l'épreuve. Les épreuves passent par la réalisation de pas chassés, de coups tapés ou au contraire de surface à gratter pour le son long avec des photos de la main qui tape ou qui gratte associée au trait court ou long. Les aides sont peu à peu estompées : étiquettes uniquement avec des traits puis le joueur dessine lui-même le rythme avec des traits courts ou longs. Les épreuves sont aussi peu à peu complexifiées pour arriver à des rythmes à reproduire avec les sons. (ti court ou ta long) et des rythmes à mémoriser. Chaque type d'épreuves donné en exemple ci-dessous est prévu pour 4 rythmes. Chaque épreuve reprend un descriptif complet de ce qui est attendu.

NB : Les « ti » et « ta » sont inspirés de l'alphabet morse, ils peuvent être remplacés par « ti » et « fa »

Exemples : (il s'agit de faire des pas chassés, où les pieds restent quasiment collés pour les courts et des pas chassés avec une ouverture maximale pour les longs)

- 1-

Regarde-moi, je vais faire des pas chassés.
A chaque fois, tu me dis
si c'est un pas long ou un pas court.
Rythme à produire : court long court long.

- 5-

Regarde moi, je vais faire des pas chassés et voici des étiquettes.
Si c'est un pas long, tu mets un trait long,
si c'est un pas court, tu mets un trait court.
Rythme à produire : court long court long. »

- 9

Regarde moi, je vais faire des pas chassés, toi tu vas dessiner.
Si c'est un pas long, tu dessines un trait long,
si c'est un pas court, tu dessines un trait court.
Rythme à produire : court long court long.

- 13

Ecoute, je vais inventer deux sons que je réalise avec la main.

Tu me dis si le son est long ou court.

Là je tape. Le son est...

Là je gratte. Le son est

Maintenant, fais comme sur les photos,

tu vas faire une belle musique.

Rythme à produire : court long court long. »

- 17

Voilà, je place des étiquettes avec des traits longs et des traits courts.

Maintenant, tu suis les traits,

un trait court tu tapes, un trait long tu grattes.

Rythme à produire : court long court long. »

- 21

Ecoute, quand je dis : ti c'est court,

quand je dis ta : c'est long. Maintenant à toi.

Quand c'est un trait court, tu fais ti.

Quand c'est un trait long, tu fais ta

Rythme à produire : court long court long.

- 25

Ecoute, je vais dire des ti courts et des ta longs.

Quand je dis c'est à toi, tu les répètes comme moi.

Rythme à produire : court long court long. »

- 29

Ecoute, je vais faire en me cachant

des sons longs en grattant ou des sons courts en tapant

Après tu feras comme moi.

Rythme à produire : court long court long. »

2. La durée

Les épreuves ont pour but de faire comprendre au joueur que le temps se mesure par différents moyens dont un brin de laine que l'on enroule sur un carton régulièrement (plus pratique que la bougie allumée qui fond).

Exemples

38. Chante une chanson en regardant le chronomètre.

39. Regarde les deux sabliers lequel va finir le plus vite ?

40. Qu'est ce qui est le plus long : aller jusqu'à la cuisine ou jusqu'au bureau ?

Nous allons rester assis puis rester debout. Comment savoir ce qui a duré le plus longtemps ?

(brin de laine)

41. Nous allons rester assis puis rester debout. Comment savoir ce qui a duré le plus longtemps ? (sablier)

42. Nous allons rester assis puis rester debout. Comment savoir ce qui a duré le plus longtemps ? (chronomètre)

47. Nous allons écouter une dame qui compte. Nous allons essayer de trouver la durée avec la trotteuse de la montre.

Elles cherchent aussi à lui donner un ordre de grandeur de certaines actions soit en utilisant des images soit par des questions. Les différences de durée des actions sont plus ou moins longues.

Exemple

17. Prends ces deux images et montre l'action courte, qui dure peu de temps : faire un clin d'œil ou cueillir les fruits.

Elles veulent aussi permettre au joueur d'acquérir des compétences lexicales sur le vocabulaire de la durée.

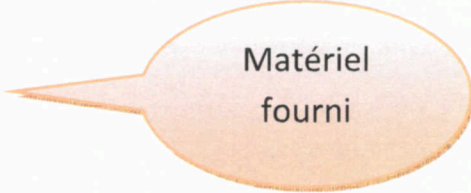
Exemples :

32. Que peut-on faire en une seconde ?

50. Qu'est ce qui est le plus long une seconde ou une semaine ?

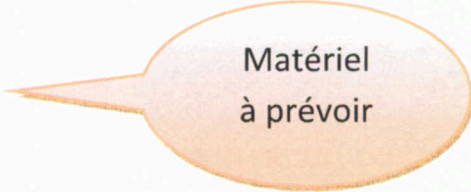
71. Tondre la pelouse, ça dure plutôt une seconde ou une heure ?

- ✚ 32 cartes épreuves « Le rythme »
- ✚ 88 cartes épreuves « La durée »
- ✚ 45 images pour les épreuves « La durée »
- ✚ Photos main qui gratte ou tape
- ✚ Images trait long ou trait court



Matériel
fourni

- Papier et crayon
- Chronomètre
- Montre avec trotteuse
- Sabliers de différentes durées
- Laine et carton pour enrouler
- Une surface à gratter
- Enregistrement d'une dame qui compte



Matériel
à prévoir

Il s'agit ici de permettre au joueur d'apprendre à comprendre et à produire le vocabulaire temporel des actions qui se succèdent, à ordonner des histoires et à travailler les flexions verbales.

Personnages à manipuler

Constructions à réaliser

Histoires en photos

Scènes à classer

4 séries
d'épreuves

1. *Personnages à manipuler*

Ces épreuves ont pour but de travailler en manipulation les termes avant, après, en même temps, pendant, puis dans des phrases construites dans l'ordre des actions ou inversées.

Exemples

24. Avant de s'asseoir, le garçon saute.

25. Le garçon promène son chien pendant que la fille promène son chat.

2. *Constructions à réaliser*

Les épreuves ont pour objectif de montrer en situation concrète comment construire une maison, monter une tour, montrer qu'un ordre est à respecter afin ensuite d'attirer l'attention du joueur sur l'ordre des photos et des images. Compte tenu du socle de la tour, le joueur ne peut pas construire à l'envers.

Exemples :

1. Voici le sol d'une maison. A toi de mettre les murs et le toit. Qu'as-tu mis après le sol ? Qu'as-tu mis après les murs ?
3. Tu vas construire une tour. Mets un rond jaune. Après mets un rond rouge. Après mets un rond vert. Après mets un rond blanc. Après mets un rond jaune.
4. Voici une tour avec un rond rouge, après un rond blanc, après un rond noir et après un rond jaune. A toi de construire la même. Quel rond mets-tu en premier ? Quel rond mets-tu après le rouge ? Quel rond mets-tu après le noir ? Quel est le dernier rond ?
5. Construis une tour et dis-moi ce que tu fais. Je vais faire comme toi.
8. Voici une tour (bleu, jaune, rouge, blanc, noir). Peux-tu faire la même ? Quel rond as-tu mis avant le jaune ? Quel rond as-tu mis après le rouge ? Quel rond as-tu mis avant le noir ?

3. Les histoires en photos

Ces épreuves mettent en scène 5 personnages (la maman, le papa, la fille, le garçon et le pépé). Tout au long du jeu, sont employés des mots très imagés adaptés au public visé. Ces personnages réalisent différents types d'actions sur lesquelles sont toujours prévues les 24 épreuves identiques **toujours numérotées dans le même ordre**. Il est donc possible de travailler sur une partie ou toutes les épreuves d'une seule action ou sur une ou plusieurs épreuves identiques de plusieurs actions.

Les premières épreuves ont pour objectif de présenter l'histoire et de donner le vocabulaire, un modèle d'histoire.

Exemples

- 1 Voici l'histoire d'une maman qui fait le lit. Place les images dans l'ordre. Que se passe-t-il au début ? Ensuite ? À la fin ?
- 2 Ecoute et regarde l'histoire de la maman qui fait le lit. Après tu raconteras l'histoire de la fille qui fait le lit. La maman prend la couette. La maman tire sur la couette. La maman place l'ours.
- 3 Ecoute et regarde l'histoire du papa qui fait le lit. Après tu raconteras l'histoire du garçon qui fait le lit. Le papa prend la couette. Le papa tire sur la couette. Le papa place l'ours.
- 4 Voici les photos de l'histoire d'un pépé qui fait le lit. Peux-tu ranger les images dans l'ordre et me raconter l'histoire ?

Un même type d'épreuve est décliné pour les 5 personnages

Exemples de questions déclinées par personnages

- 5 Voici l'histoire de la maman qui fait le lit. Là, la maman prend la couette. Que va-t-elle faire après ? Là, la maman tire sur la couette. Que va-t-elle faire après ?
- 6 Voici l'histoire de la fille qui fait le lit. Là, la fille prend la couette. Que va-t-elle faire après ? Là, la fille tire sur la couette. Que va-t-elle faire après ?
- 7 Voici l'histoire du papa qui fait le lit. Là, le papa prend la couette. Que va-t-il faire après ? Là, le papa tire sur la couette. Que va-t-il faire après ?
- 8 Voici l'histoire du garçon qui fait le lit. Là, le garçon prend la couette. Que va-t-il faire après ? Là, le garçon tire sur la couette. Que va-t-il faire après ?
- 9 Voici l'histoire du pépé qui fait le lit. Là, le pépé prend la couette. Que va-t-il faire après ? Là, le pépé tire sur la couette. Que va-t-il faire après ?

Les différentes épreuves portent sur la notion « après », la notion « avant », les notions « après et avant » sur une même épreuve et des épreuves au futur de l'indicatif (les premières utilisent le futur proche)

Exemples d'épreuves déclinées par notion

5. Voici l'histoire de la maman qui fait le lit. Là, la maman prend la couette. Que va-t-elle faire après ? Là, la maman tire sur la couette. Que va-t-elle faire après ?
10. Voici l'histoire de la maman qui fait le lit. Là, la maman place l'ours. Qu'a-t-elle fait avant ? Là, la maman tire sur la couette. Qu'a-t-elle fait avant ?
15. Voici l'histoire de la maman qui fait le lit. Là, la maman tire sur la couette. Qu'a-t-elle fait avant ? Que va-t-elle faire après ?
20. Voici l'histoire de la maman qui fait le lit. Là, la maman prend la couette. Que fera-t-elle après ? Là, la maman tire sur la couette. Que fera-t-elle après ?

Certaines épreuves comportent

- Deux photos : bulles, avion en papier, mouchoir, œuf
- Trois photos : jus d'orange, ballon, bananes, tour en cubes, lit, dessin, tabouret,
- Quatre photos : tarte, pomme.

30 scènes en
images

4. Scènes à classer

Ces épreuves visent à reconstituer des scènes en images, support plus abstrait. Cette activité venant à la suite de la précédente, insiste plus sur le niveau d'observation, la prise de détails et la logique de l'histoire que sur sa verbalisation. Deux questions sont posées par scènes mises en jeu de une à 4 fois. Chaque scène compte 3 images.

Exemples

Voici l'histoire d'un garçon qui cueille des champignons. Place les images dans l'ordre. Que se passe-t-il au début ? Ensuite ? À la fin ?

Voici l'histoire d'un garçon qui cueille des champignons. Là, il a 3 champignons dans son panier. Qu'a-t-il fait avant ? Que va-t-il faire après ?

Les scènes sont :

Pour un seul personnage : cueillir des champignons, se lever de la chaise, se lever du fauteuil, lancer la balle au chien, manger un gâteau, se lever du lit, poser

Pour deux personnages : nettoyer la table, manger des biscuits, accrocher un cadre, laver le linge, offrir, s'habiller, se coucher, emballer

Pour trois personnages : bousculer

Pour quatre personnages : s'asseoir

- ✚ 40 cartes épreuves « personnages à manipuler »
- ✚ 8 cartes épreuves « construction à réaliser »
- ✚ 312 cartes épreuves « histoires en photos »
- ✚ 58 cartes épreuves « scènes à classer »
- ✚ 2 plots avec jetons (tour à construire)
- ✚ 184 photographies
- ✚ 94 images scènes

Matériel
fourni

- Pièces pour fabriquer une maison
- Personnages : un garçon, une fille, un chat et un chien

Matériel
à prévoir

Il s'agit ici de permettre au joueur d'appréhender le temps dans sa globalité, le temps vécu, la vie de la naissance à la mort, le passé, le présent et le futur. C'est le pôle final de ce jeu, celui qui demande un socle déjà solide de compétences en logicomathématiques et en notions temporelles.

Se repérer (année et âge)

Comparer deux âges

Les gâteaux d'anniversaire

Noël ou anniversaire ?

Quel âge ? (année)

Le plus vieux ? (année)

Les étapes de la vie (images)

Le classeur des animaux

8 séries
d'épreuves

1. Se repérer (année et âge)

Exemples

- 4. Quelle sera l'année prochaine ?
- 5. L'année 2012 est-elle avant ou après 2014 ?
- 19. En quelle année es-tu né(e) ?

2. Comparer deux âges

Exemples

- 15. Pierre a 9 ans. Est-il plus jeune ou plus vieux que toi ?

3. Les gâteaux d'anniversaire

Exemples

- 21. Bertrand a 3 ans aujourd'hui. Baptiste a 5 ans aujourd'hui. Peux-tu donner à chacun son gâteau ?
- 27. José a 11 mois. Demain, c'est son anniversaire. Quel âge aura-t-il ? Peux-tu préparer son gâteau d'anniversaire ?

4. Noël ou anniversaire ?

Exemple

- 28. Sergeï est né au mois de janvier. Que va-t-il fêter en premier, son anniversaire ou Noël ? (déclinée pour chaque mois)

5. Quel âge ? (année)

Exemple

- 40. Nathan est né en 2014. Dessine une bougie pour chaque année écoulée. Combien y-a-t-il de bougies ? Quel âge a-t-il ?

6. Le plus vieux ? (année)

Exemple

45. Paul est né en 1997 et Julie en 2012. Tire un trait sur la frise des années et dis moi qui est le plus vieux.

7. Les étapes de la vie (images)

Certaines épreuves concernent les grandes étapes de la vie.

Exemples

54. Tire 3 images et place les sur les feuilles qui conviennent (bébé, enfant, ado/jeune, adulte, personne âgée).

55. Tire 3 images et place-les dans l'ordre de la vie du bébé au papy.

8. Le classeur des animaux

Les dernières épreuves essaient de faire prendre conscience que le passé est immuable et que l'on se projette dans le futur selon une activité inspirée de celle proposée par Bernadette Guéritte (2011 L'enfant et le temps).

Le joueur place un ou plusieurs animaux à colorier dans la boîte à colorier qui matérialise le futur, ce que l'on projette de faire. Sur la table avec les feutres, c'est le présent. Le joueur colorie un animal à la fois, appose sa signature et le date. C'est le présent. « Maintenant tu colories ». Quand une carte est terminée, l'orthophoniste la plastifie immédiatement et la place dans le classeur des animaux. Il ne sera plus jamais possible de modifier cet animal, il est plastifié, il est terminé.

Exemples

69. Nous allons préparer un classeur d'animaux. Choisis un animal qui a des cornes. Mets-le dans la boîte à colorier.

70. Regarde le classeur des animaux. Combien y en a-t-il ? Peut-on les modifier ? Qui les a coloriés ? Quand ?

80. Voici quatre cartes du classeur des animaux. Classe les cartes de la plus ancienne à la plus récente.

- ✚ 11 cartes épreuves « se repérer (année et âge)
 - ✚ 8 cartes épreuves « comparer deux âges »
 - ✚ 8 cartes épreuves « gâteaux d'anniversaire »
 - ✚ 12 cartes épreuves « Noël ou anniversaire ? »
 - ✚ 5 cartes épreuves « Quel âge ? (année) »
 - ✚ 4 cartes épreuves « Le plus vieux ? (année) »
 - ✚ 12 cartes épreuves « Les étapes de la vie (images) »
 - ✚ 19 cartes épreuves « Le classeur des animaux »
 - ✚ 36 images pour les épreuves « Les étapes de la vie »
 - ✚ Des bandes de frise à découper de 1919 à 2022
 - ✚ Des bandes de frise vierges
 - ✚ 5 cartes (bébé, enfant, adolescent, adulte, personne âgée)
 - ✚ Des animaux à colorier
 - ✚ Une boîte (prendre la boîte où sont rangés les cailloux)
-
- 2 gâteaux d'anniversaire fictifs et 25 bougies
 - Un petit classeur
 - Des feutres
 - Une plastifieuse
 - Une perforatrice

Matériel
fourni

Matériel
à prévoir



Ne perds pas

ton temps!

Annexe n°8 : Photographie du jeu.



Annexe 9 : Extrait des photographies utilisées



Annexe 10 : Autorisations de photographeur



Université Lille 2
Droit et Santé

Autorisation de photographeur

Je soussignée, Elisabeth Chanson Huart, consens par la présente, à être photographiée et à ce que mes enfants Baptiste et Nicolas Chanson soient photographiés le dimanche 11 janvier 2015 et autorise la reproduction, l'utilisation et la diffusion des photographies (les miennes et celles de mes deux enfants) dans le cadre du mémoire de Anita Sartori et Elisabeth Chanson Huart et dans le cadre du matériel orthophonique qu'elles créent « Ne perds pas ton temps ».

Ces photographies sont destinées à être utilisées pour ce matériel et ce mémoire et uniquement pour ce matériel et ce mémoire.

Par la présente, je consens, également à ce que les photographies soient utilisées, si le matériel créé venait à être édité en tant que matériel orthophonique. Les photographies ne pourront être utilisées que dans le cadre de l'utilisation de ce matériel, de sa présentation, de sa commercialisation ou de la présentation du mémoire.

J'autorise également dans le cadre de la présentation de ce matériel ou du mémoire la présentation des photographies sur grand écran.

Cette autorisation, valable sans limitation de durée à dater de la présente, ne concerne que les utilisations dites de formation, de promotion et de communication interne et externe du mémoire d'Elisabeth Huart et d'Anita Sartori ou du matériel orthophonique qu'elles créent.

La présente autorisation est personnelle et incessible et ne s'applique qu'aux supports explicitement mentionnés.

Je m'engage à ne demander ni rémunération complémentaire, ni droit d'utilisation pour les utilisations précitées.

Fait à Lambersart

Le 10 janvier 2015

lu et approuvé
Bor pom accid

Autorisation de photographeur

Je soussigné, Philippe Chanson, consens par la présente, à être photographié et à ce que mes enfants Baptiste et Nicolas Chanson soient photographiés le dimanche 11 janvier 2015 et autorise la reproduction, l'utilisation et la diffusion des photographies (les miennes et celles de mes deux enfants) dans le cadre du mémoire de Anita Sartori et Elisabeth Chanson Huart et dans le cadre du matériel orthophonique qu'elles créent « Ne perds pas ton temps ».

Ces photographies sont destinées à être utilisées pour ce matériel et ce mémoire et uniquement pour ce matériel et ce mémoire.

Par la présente, je consens, également à ce que les photographies soient utilisées, si le matériel créé venait à être édité en tant que matériel orthophonique. Les photographies ne pourront être utilisées que dans le cadre de l'utilisation de ce matériel, de sa présentation, de sa commercialisation ou de la présentation du mémoire.

J'autorise également dans le cadre de la présentation de ce matériel ou du mémoire la présentation des photographies sur grand écran.


Cette autorisation, valable sans limitation de durée à dater de la présente, ne concerne que les utilisations dites de formation, de promotion et de communication interne et externe du mémoire d'Elisabeth Huart et d'Anita Sartori ou du matériel orthophonique qu'elles créent.

La présente autorisation est personnelle et incessible et ne s'applique qu'aux supports explicitement mentionnés.

Je m'engage à ne demander ni rémunération complémentaire, ni droit d'utilisation pour les utilisations précitées.

Fait à Lambersart

Le 10 janvier 2015

Lu et approuvé
Bon pour accord


Annexe n°11 : Fiches de ligne de base vierge et complétées

Nom :

Début pec :

N° fiche

Compétences principales travaillées :

Compétences secondaires travaillées :

activité			activité			activité			activité			activité		
numéro de carte			numéro de carte			numéro de carte			numéro de carte			numéro de carte		
AC NA ou ECA ou APP			AC NA ou ECA ou APP			AC NA ou ECA ou APP			AC NA ou ECA ou APP			AC NA ou ECA ou APP		

Nom : Laetitia

Début pec : 30/1/2015 N° fiche 4

Compétences principales travaillées : avant / après (succesion)

Compétences secondaires travaillées : jours et mois

30/1/15			13/2/15			20/2/15			27/2/15			13/3/15			
1			2			3			4			5			
activité	numéro de carte	AC NA ou ECA ou APP	activité	numéro de carte	AC NA ou ECA ou APP	activité	numéro de carte	AC NA ou ECA ou APP	activité	numéro de carte	AC NA ou ECA ou APP	activité	numéro de carte	AC NA ou ECA ou APP	
Découverte du jeu			les mois	17	1	comptine canards	18		jours de la semaine	3	1	les mois	2	5	
				18	2		22	1		4	4		4	6	5
				21	6		26			7	6		8	1	1
				22	4		29			11	7		9	2	2
				25			30	2		14	8		10	3	3
				26			31			13	9		11	4	4
				29			34			12	11		12	7	7
				30			38	3		10	15		10	8	8
				33			39			12	2		12	2	2
				34			40			7	3		7	3	3
				37			4	4		6	5		6	5	5
				38			4	5		9	10		9	10	10
			39		4	6	10	12	10	12	12				
			40				11	13	11	13	13				
			1	3			2	14	2	14	14				
			2	5			5	16	5	16	16				
			3	7			13	17	13	17	17				
			4	8											
			12												

Nom : Tcaré

Début pec : 23/1/15

N° fiche 2

Compétences principales travaillées : jours et déroulement journée
 Compétences secondaires travaillées : avant après

9/2/15			13/2/15			20/2/15			9/3/15			12/3/15				
5			6			7			8			9				
activité	numéro de carte	AC NA ou ECA ou APP	activité	numéro de carte	AC NA ou ECA ou APP	activité	numéro de carte	AC NA ou ECA ou APP	activité	numéro de carte	AC NA ou ECA ou APP	activité	numéro de carte	AC NA ou ECA ou APP		
déroulement journée	4	1	chanton des jours	4	1	chanton des jours	11		chanton jours	8	1	chanton jours	4	1		
	5	2		5	2		12			6	2		6	2	23	2
	6			6			13			7			7	3	32	3
	7			7			14	5					8	4	33	4
	8			8			15						9	5	34	5
	9			9			16						10	6	35	6
	10			10			17						11	7	36	7
	11			11			18	4					12	8	1	8
	12			12			19	8					13	9	2	9
	13			13			20	10					14	10	3	10
	14			14			21	4					15	11	4	11
	15			15			22	9					16	12	5	12
	16	4		16			23						17	13	6	13
	17			17			24						18	14	7	14
	18			18			25						19	15	8	15
	19	4		19			26						20	16	9	16
	20	9		20			27						21	17	10	17
21	10	21		28				22	18	11	18					
22		22		29				23	19	12	19					
1		1		30				24	20	13	20					
2		2		31				25	21	14	21					
3		3		32	12			26	22	15	22					
16		16		33	6			27	23	16	23					
23		23		34				28	24	17	24					
24		24		35				29	25	18	25					
26		26		36				30	26	19	26					
27	6	27						31	27	20	27					
28	5	28						32	28	21	28					
29	3	29						33	29	22	29					
31		31						34	30	23	30					
32		32						35	31	24	31					
34	7	34						36	32	25	32					
35	8	35						1	33	26	33					
36		36						2	34	27	34					
37		37						3	35	28	35					
								4	36	29	36					
								5	1	30	37					
								6	2	31						
								7	3	32						
								8	4	33						
								9	5	34						
								10	6	35						
								11	7	36						
								12	8	1						
								13	9	2						
								14	10	3						
								15	11	4						
								16	12	5						
								17	13	6						
								18	14	7						
								19	15	8						
								20	16	9						
								21	17	10						
								22	18	11						
								23	19	12						
								24	20	13						
								25	21	14						
								26	22	15						
								27	23	16						
								28	24	17						
								29	25	18						
								30	26	19						
								31	27	20						
								32	28	21						
								33	29	22						
								34	30	23						
								35	31	24						
								36	32	25						
								37	33	26						
									34	27						
									35	28						
									36	29						
									37	30						
										31						
										32						
										33						
										34						
										35						
										36						
										37						