

LIVRET DE PLANCHES ET D'ENCHAINEMENT

NUMÉRO 5 « GRANDS NOMBRES »

Ce document permet de travailler le fait que l'enfant soit complètement autonome dans des tâches qui se succèdent. Choisissez donc uniquement les pages que votre enfant est en capacité de faire seul, sans aide.

Mettre du scratch sur les parties là :



Le « fond » des exercices doit être maîtrisé par l'enfant car l'OBJECTIF ici est que ces planches soient réalisées EN ENTIER et EN AUTOGESTION. C'est-à-dire qu'à terme, il faut que toutes les planches puissent être données à l'enfant et qu'il soit capable de faire toute l'activité avec la présence de l'adulte qui s'occupe dans la même pièce à faire autre chose. L'adulte donne la consigne « tiens, tu fais ça ». L'enfant doit prendre la planche, faire l'exercice et poser la planche finie sur sa droite, et continuer.

Comment lui apprendre à enchaîner ? EN SE TAISANT et en faisant UNIQUEMENT des guidances physiques complètes SANS JAMAIS parler, puis vous estompez. Vous verrez, si on respecte cette règle d'or, l'enseignement se fait facilement.

Si votre enfant n'a pas l'habitude de ce format d'exercices :

-- Les 1ères fois, présentez à l'enfant le document où il doit scratcher ainsi que les images correspondantes en vrac à côté, sans les coller sur la colonne de droite.

-- Par la suite, vous pourrez utiliser les bandes de propositions d'images (la bande de la colonne de droite qui est sur chaque page). En effet, l'utilisation de cette bande demande de déscratcher, de manipuler et de réorganiser quelque chose qui est déjà organisé d'une certaine façon. C'est donc une opération plus complexe que de simplement présenter des images en vrac.

Pour que l'enfant comprenne la « forme », le principe des scratchages :

- Lorsque vous commencez à présenter cette activité, vous pouvez le faire en chaînage arrière (vous faites l'exo en entier moins 1 image et l'enfant ne doit en placer qu'une. Puis, vous en laissez 2 vides, etc, ...) Avec guidances physiques toujours !

Trouve et associe :

3	
2	
5	
1	
6	
4	








Trouve et associe :

7	
9	
5	
6	
10	
8	








Trouve et associe :

11	
15	
13	
12	
16	
14	








Trouve et associe :

20	
18	
22	
17	
19	
21	








1	5	11	20
2	6	15	18
3	7	13	22
4	8	12	17
5	9	16	19
6	10	14	21

(Etiquettes à associer aux chiffres couleur moutarde)

Trouve et associe :

5	
6	
4	
1	
3	
2	








Trouve et associe :

8	
9	
10	
7	
5	
6	








Trouve et associe :

16	
14	
11	
12	
13	
15	








Trouve et associe :

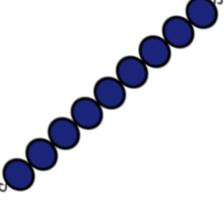
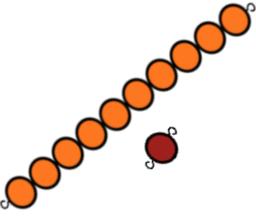
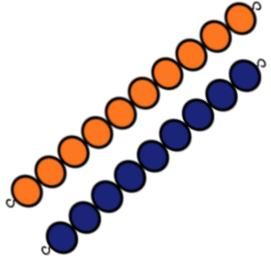
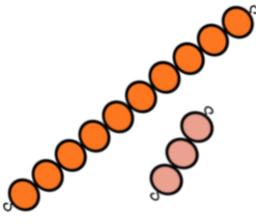
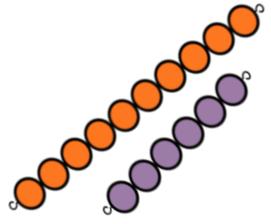
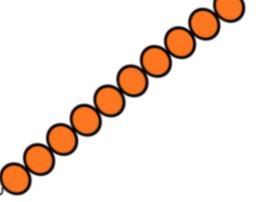
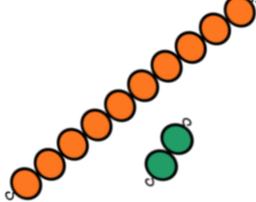
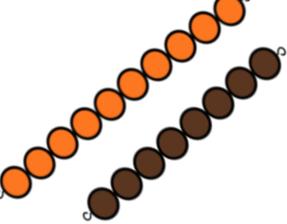
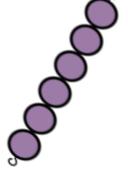
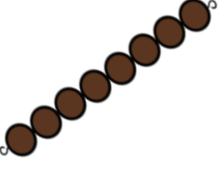
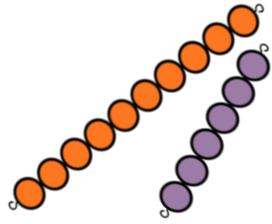
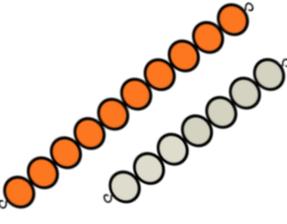
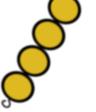
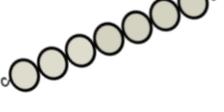
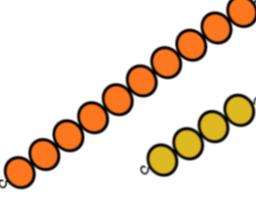
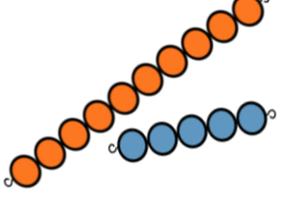
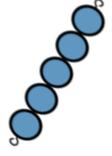
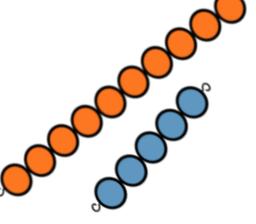
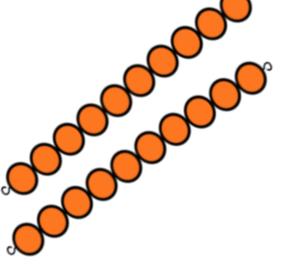
17	
19	
20	
22	
21	
18	








(Etiquettes à associer aux chiffres bleus)

Trouve et associe :

1 €	
2 €	
5 €	
10 €	
20 €	
50 €	








Trouve et associe :

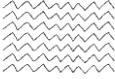
	
	
	
	
	
	

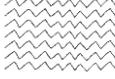







Trouve et associe :

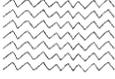
2	
6	
1	
4	
5	
3	








Trouve et associe :

8	
10	
12	
9	
7	
11	









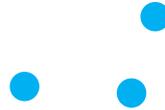

1 €



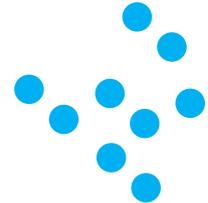
2 €



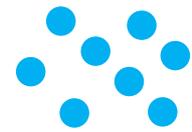
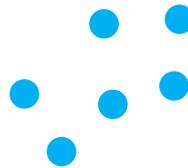
5 €



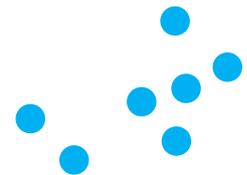
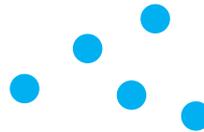
10 €



20 €



50 €

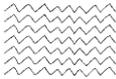


Complète le tableau :



A		
B		
C		
D		

AUTISMENJEUX

Complète le tableau :



1		
2		
3		
4		

AUTISMENJEUX

A	B	C	D
A	B	C	D
1	2	3	4
1	2	3	4