

Le Petit Chaperon rouge – Un outil de communication pour encourager le langage par le jeu et la narration

Outil de CAA

Matériel nécessaire :

- Tableaux de communication (TLA),
- Outils et applications numériques de CAA (CAA TICE)

Compétence clé : littératie

OBJECTIFS GÉNÉRAUX

Cet outil de CAA utilise l'histoire du Petit Chaperon rouge pour encourager le langage, l'expression et la communication. Cet outil est attrayant car il combine un support visuel, un jeu symbolique et une narration structurée, permettant aux enfants de développer leurs compétences en littératie et en communication par le biais de l'interaction et du jeu. Son potentiel réside dans **sa flexibilité d'application** : travail individuel, activités de groupe et divers contextes éducatifs.

COMMENT L'UTILISER

L'outil est utilisé dans le cadre d'activités structurées basées sur l'histoire : mise en ordre chronologique des événements, description des personnages, jeu de rôle



Cofinancé par
l'Union européenne

movetia

Austausch und Mobilität
Echanges et mobilité
Scambi e mobilità
Exchange and mobility

**Plural
Words**

et création d'une fin alternative. Les enfants utilisent des cartes de communication, des symboles, des bandes de phrases et le système TLA pour commenter, exprimer leurs émotions, décrire les personnages et partager leurs idées. Les activités sont conçues pour encourager la participation de tous les élèves, en particulier ceux qui ont des difficultés de communication.

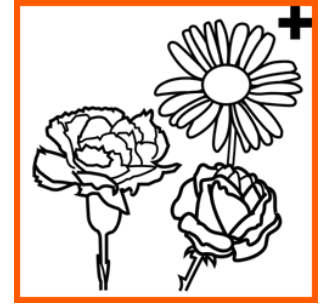
COMMENT LE CRÉER

Cet outil peut être créé à l'aide de ressources en ligne gratuites permettant de générer des pictogrammes et des symboles, telles que ARASAAC, Pictoselector, etc. Les cartes et les tableaux peuvent être imprimés et plastifiés pour une utilisation répétée. Les outils numériques peuvent inclure des applications pour raconter des histoires, éditer des images ou créer des livres numériques.



Le Petit Chaperon Rouge

Pictogrammes

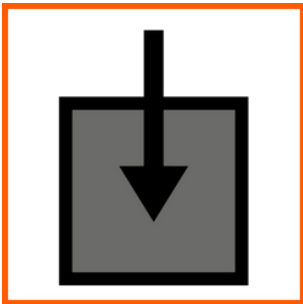


Le Petit Chaperon
Rouge

loup

forêt

fleurs

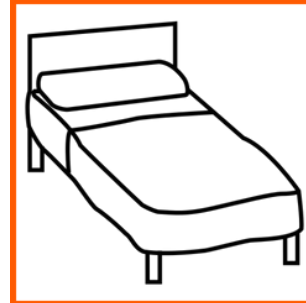
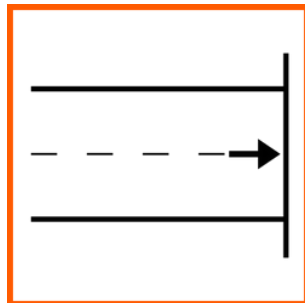


dans

chasseur

grand-mère

malade



vivre

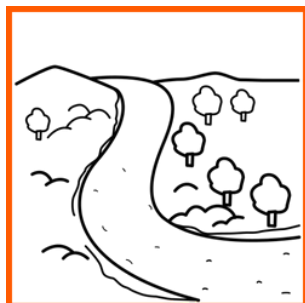
au bord

lit

aller



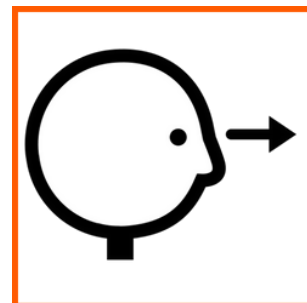
visiter



chemin



maison



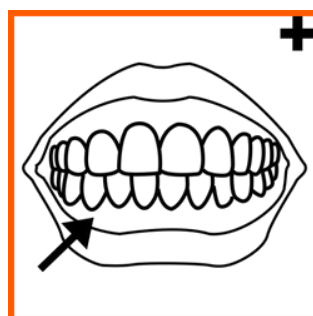
voir



raconter



ramasser



dents



manger - a mangé



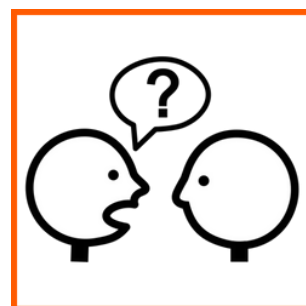
s'allonger



entrer



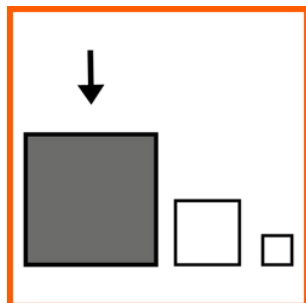
content



demander



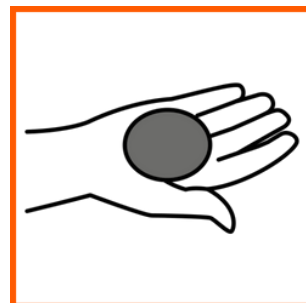
pourquoi



grand



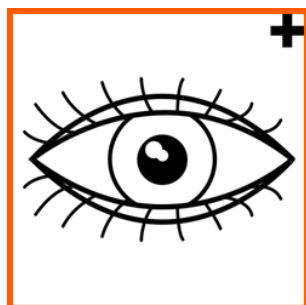
oreilles



avoir



entendre



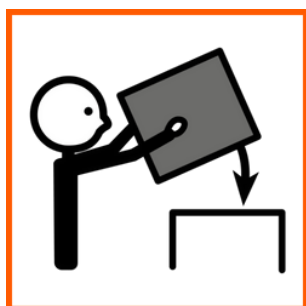
yeux



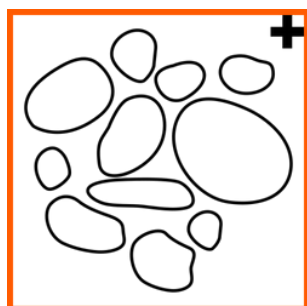
et



tomber
endormi



mettre



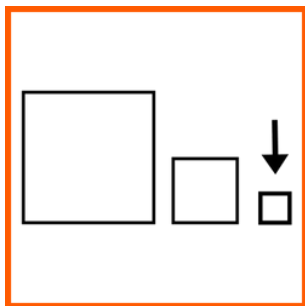
des pierres



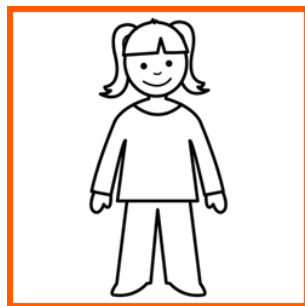
content



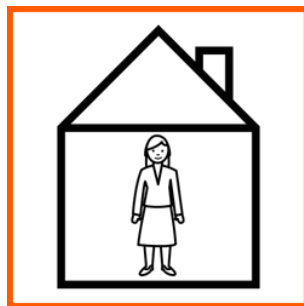
ronfler



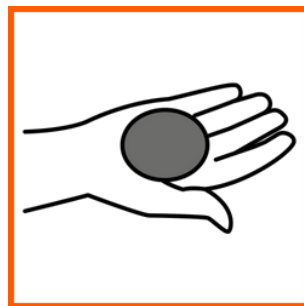
petit



fille



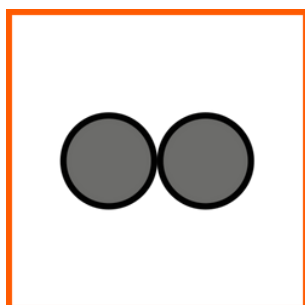
habiter



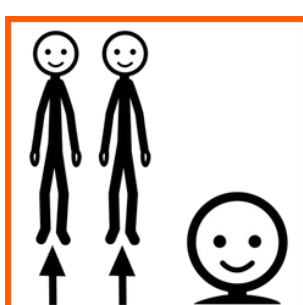
avait



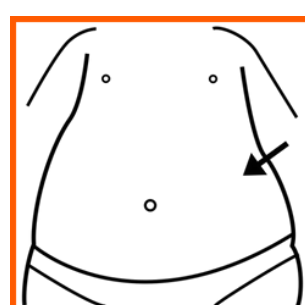
marcher



à côté



eux / elles



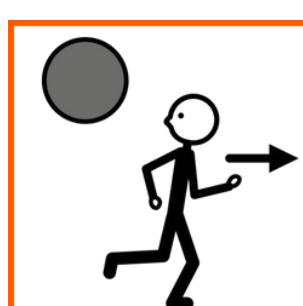
ventre



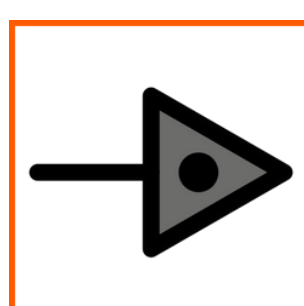
quand



se réveiller



Fuir



parce que



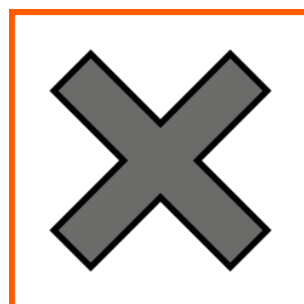
s'écrouler



tout le monde



apprendre



pas / ne...pas



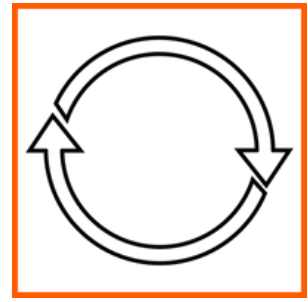
inconnus



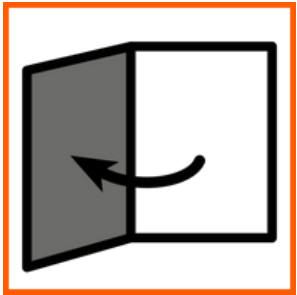
mettre



vêtements



encore



ouvrir