

Troubles du langage oral

Une liste de références pour trouver ou créer des pictogrammes à destination des personnes avec autisme.

Pictogrammes à télécharger gratuitement

Picto Selector - logiciel sous Windows permettant la sélection et l'impression de pictogrammes. Les pictogrammes proviennent des sites Sclera.be, ARASAAC et Straight-Street.com et sont pourvus de traductions en néerlandais, anglais et français. www.pecsforall.com/pictoselector/index_fr.html

ARASAAC - Portail aragonais de communication augmentée et alternative 5 000 Pictogrammes (cliquer sur "descargas", puis choisir l'icône de la langue) : www.catedu.es/arasaac

Pictos Pecs : <http://trainland.tripod.com/pecs.htm> (en particulier, liens "Pecs pictures" dans la liste)

Sclera's pictos : www.sclera.be

Do 2 learn : www.do2learn.com/picturecards/printcards/index.htm

Picto, banque d'illustrations gratuites : www.picto.qc.ca

Répertoires de pictogrammes

Autisme Basse - Normandie : <http://www.autisme-basse-normandie.org/site/?q=node/15>

Réseau lucioles : www.reseau-lucioles.org/article.php3?id_article=51

Pictogrammes payants

Picture this Pro 2.0 : 5 000 photos avec mots en français. Silver Lining Multimedia Inc. - distribué par Autisme France Diffusion www.autismediffusion.com

Boardmaker : utilise les symboles de communication PCS - www.mayer-johnson.com ; commercialisé par Protéor www.proteor.fr et par Autisme France Diffusion www.autismediffusion.com

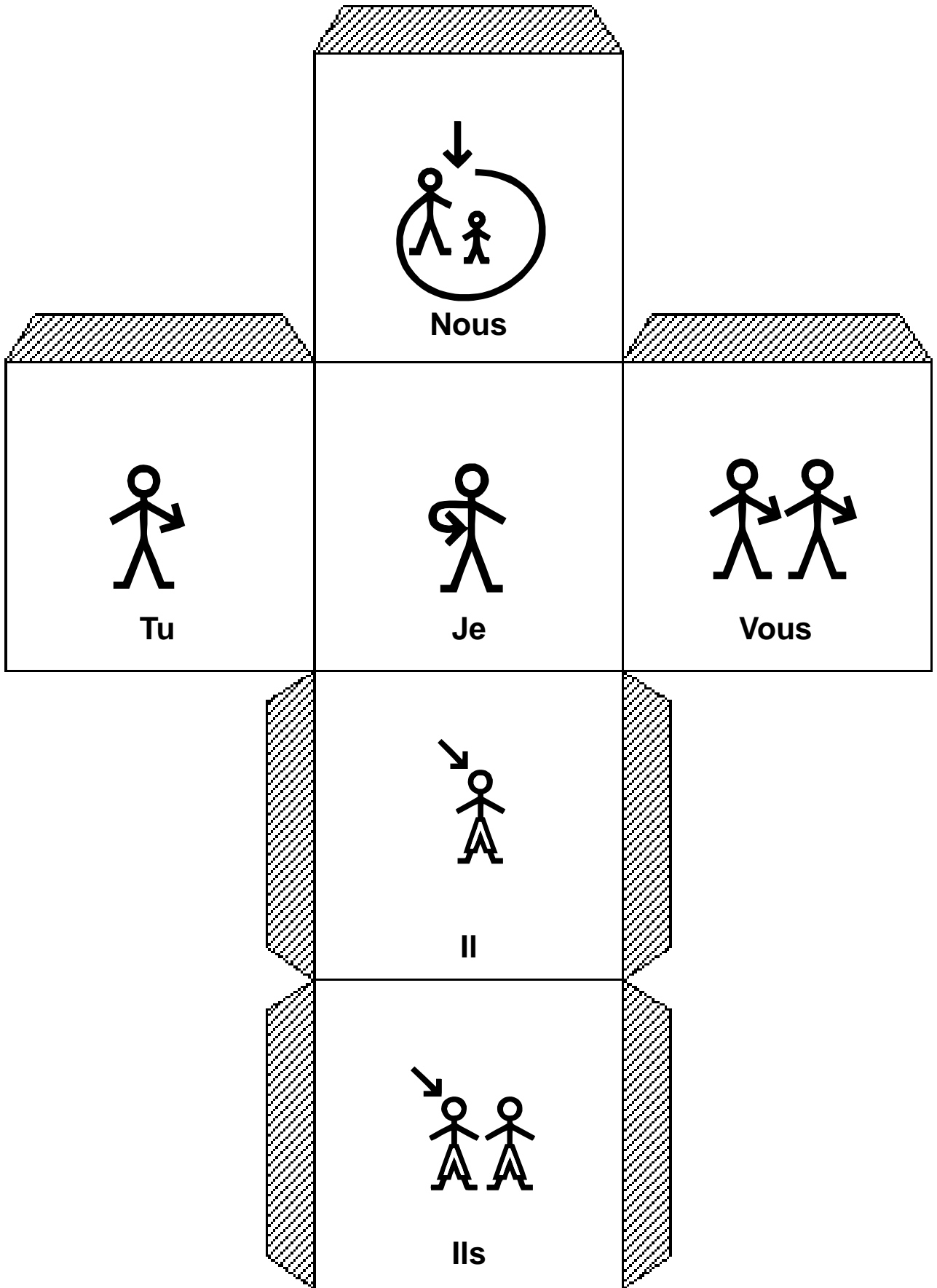
Vocalubile : logiciel de 800 images (photos). Distribué par Hop-Toys www.hoptoys.fr
Ces logiciels sont disponibles en consultation à la documentation du CRA-LR.

Comment utiliser les pictogrammes et les images ?

Participate ! : nombreuses vidéos illustrant comment mettre en place des aides visuelles pour répondre aux situations de la vie quotidienne, www.participate-autisme.be/go/fr/videos.cfm?videos_id=56&videos_section=2

Site de la maman de Clémence : <http://clemencect.site.voila.fr>

Conjugaison - Dés



Conjugaison - Dés



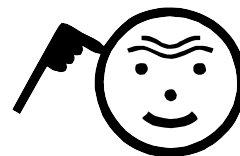
découper



dessiner



aider



penser



chanter



donner

Conjugaison - Dés

1/ Montage

Monter les deux dés, découper les deux séries d'étiquette.

2/ Règle du jeu

L'enfant lance les deux dés. Ceux-ci lui indiquent un pronom et un verbe.

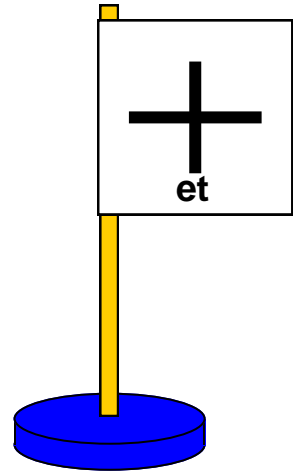
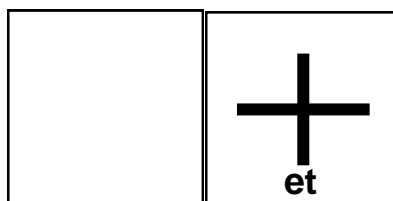
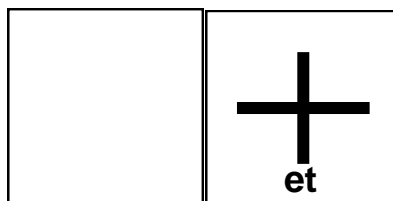
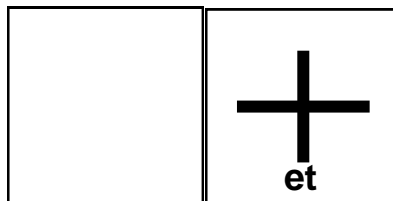
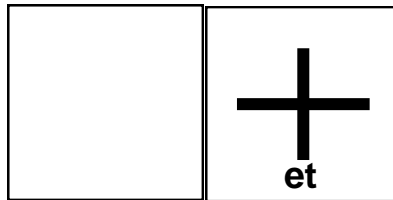
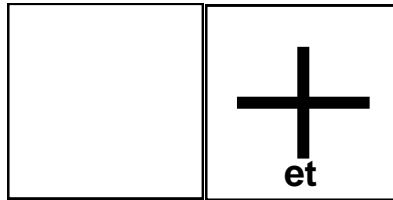
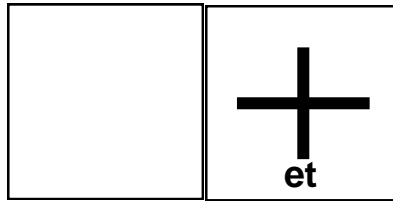
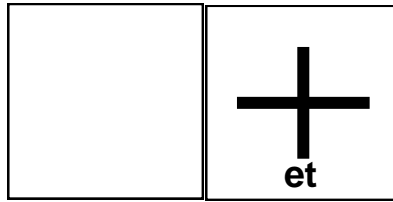
Il doit alors choisir l'étiquette noire et l'étiquette rouge adaptées.

Une réponse juste vaut un point (Un jeton). La partie est terminée lorsque l'enfant obtient 10 points.

découp	e
dessin	es
aid	e
pens	ons
chant	ez
donn	ent







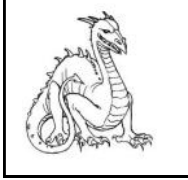





Les chevaliers de l'Orthographe : et-est

Les drapeaux : replier et coller le drapeau sur un cure-dent. Vous pouvez créer la base avec une tranche de bouchon ou un morceau de pâte à modeler. Voir le modèle ci-contre.



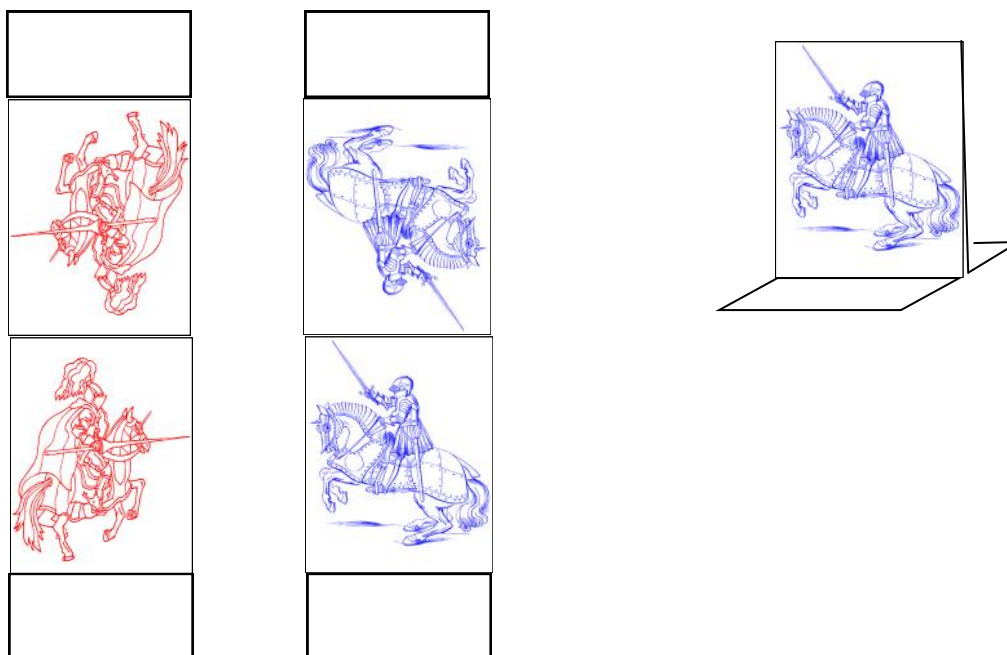
Imprimez deux fois cette page.
Colorez ensuite les socles. Une page en rouge, une page en bleu.

Les chevaliers de l'orthographe

						
	© E. Machin, Pluradys.					
						
						
						
						
						

Les chevaliers de l'Orthographe : et-est

Les pions : replier et coller. Voir le modèle ci-contre.



Préparation du matériel :

Monter les drapeaux, les pions. Découper les cartes. Prévoir un dé.

Règle du jeu :

Pour deux joueurs. Le niveau de compétence en orthographe ne définit pas le gagnant. L'enfant peut donc jouer avec le parent, il a toutes ses chances.

Les cartes sont placées en pile à côté du jeu, phrases non visibles. Chaque joueur reçoit un chevalier (bleu ou rouge) et un lot de drapeaux (bleus ou rouges). Il place son chevalier sur une case blanche de son choix pour démarrer. Le déplacement se fait à l'aide du dé, à tour de rôle, dans la direction de son choix. L'objectif est d'arriver sur un château. Lorsqu'un joueur arrive sur un château, il retourne une carte et propose une réponse. Si sa réponse est juste, il plante un drapeau sur le château. Si l'enfant se trompe, il se retrouve sur la case "Dragon".

Exemple 1 :

Le joueur tire la carte "Jaune __ bleu". Il dit que la réponse est "et". Sa réponse est juste ! Il pose un drapeau sur le château.

Exemple 2 :

Le joueur tire la carte "Jaune __ bleu". Il dit que la réponse est "est". Sa réponse est fautive ! Il est envoyé sur le dragon. Il continuera la partie à partir de là.

La partie est terminée lorsque tous les châteaux sont pris.. Le gagnant est celui qui a conquis le plus de châteaux.

Cartes à jouer.

Il ____ vert.

Jaune ____ bleu

Le chat ____ endormi.

Grand ____ costaud.

Elle ____ gentille.

Il a un pull vieux ____ troué.

La poule ____ blanche

La poule ____ le lapin s'amuse.

Mon ami ____ à Dijon.

Marc ____ Michèle dorment.

Où ____ mon cahier ?

J'ai un vélo ____ un casque.