

BABY FLASH CARDS Montessori

« L'enfant ne se révèle que quand on le laisse libre de s'exprimer. »
(Maria Montessori)

Ce jeu est conçu pour développer les capacités linguistiques et les premiers processus d'abstraction chez l'enfant. Il s'inspire de la méthode de Maria Montessori, d'une part parce qu'il engage différents canaux sensoriels afin d'ancrer plus profondément l'expérience cognitive dans le processus d'apprentissage et d'autre part parce qu'il s'appuie sur la leçon en trois temps qui favorise un apprentissage totalement naturel et spontané.

STIMULUS SENSORIEL

Les *Baby Flashcards* sont réalisées avec des matériaux prédécoupés à encastrement qui stimulent la sensibilité sensorielle. De plus, ils engagent la perception visuelle à travers la reconnaissance et la mémorisation des images. Elles permettent en outre de véhiculer l'apprentissage de concepts supplémentaires tels que la forme orale des mots.

LA LEÇON EN TROIS TEMPS

Particulièrement adaptée pour les plus petits, la leçon en trois temps est mise en œuvre, selon les préceptes Montessori, pour introduire des concepts nouveaux tels que les noms, les sons, les formes, les couleurs etc. Cette approche prévoit trois phases : l'éducateur choisit le matériel et le présente à l'enfant afin qu'il se familiarise avec les éléments nouveaux et qu'il apprenne à les distinguer. Cette première phase permet donc à l'enfant de reconnaître les sujets tandis que les phases successives servent à vérifier et consolider l'apprentissage. Dans le cadre de ce jeu, la leçon en trois temps favorise la reconnaissance des images, la mémorisation et la prononciation des mots et enfin l'enrichissement lexical.

JEU MOTS ET IMAGES

Au cours de la première phase, on présente toutes les cartes à l'enfant et on l'aide à insérer les silhouettes dans les espaces correspondants, en respectant son rythme. On présente ensuite un groupe de cartes à l'enfant en l'invitant à se concentrer sur un seul groupe-catégorie. Par exemple, on commence à jouer avec les 4 cartes des animaux en procédant de la sorte :

on montre une carte tout en prononçant le nom du sujet représenté à haute voix : « Ça, c'est le chien ! ». « Et le chat, où est-il ? Trouve-le et insère-le sur la carte correspondante ! » et ainsi de suite. N'oublions pas d'inciter l'enfant à prononcer le nom de chacun des animaux à haute voix. Enfin, pendant la troisième phase on rendra l'activité plus difficile en plaçant les cartes, dans lesquelles les silhouettes sont déjà insérées, sur la table et on demande à l'enfant : « Comment s'appelle cet animal ? » ; « Et celui-ci ? ». Il ne faut pas s'inquiéter si l'enfant ne se souvient pas tout de suite du nom des animaux. Au contraire, on l'aidera en lui fournissant quelques indices, pour l'aider à se souvenir des noms de manière naturelle. On présentera ensuite progressivement tous les groupes de cartes : ainsi l'enfant aura acquis de nombreuses connaissances et enrichi son vocabulaire.

JEU DE CATÉGORISATION

Le set de *flashcards* se prête également à des activités de catégorisation : l'enfant devra relier les sujets appartenant à une même catégorie avec une ou plusieurs ficelles. Une fois que l'enfant aura inséré toutes les silhouettes dans les espaces correspondants, on placera sur la table les cartes appartenant à trois catégories différentes, en formant trois groupes de cartes. On formera la catégorie des animaux, des fruits et des moyens de transport tout en invitant l'enfant à observer les cartes attentivement. N'oublions pas de prononcer systématiquement le nom de chacun des sujets et de spécifier la catégorie à laquelle ils appartiennent : « Le chien est animal », « Le chat aussi est un animal » et ainsi de suite. Pour finir, afin de renforcer l'apprentissage, on pourra organiser le jeu de « la chasse à l'intrus ». On forme la catégorie des animaux et on y insère une carte appartenant à une autre catégorie. On demande alors à l'enfant : « Où est l'intrus ? ». Par la suite, on pourra introduire plusieurs intrus dans chaque catégorie.

PREMIÈRES DÉCOUVERTES

L'expérience d'apprentissage peut être enrichie en aidant l'enfant à découvrir certaines fonctions ou caractéristiques de sujets donnés, en posant des questions-guides à l'enfant : « Quel est le cri du chien ? », « Quel goût a la poire ? », « De quelle couleur est la pomme ? » etc. On commence par demander à l'enfant d'observer les cartes ainsi que les silhouettes correspondantes tout en lui décrivant les détails de tous les éléments représentés et en énonçant clairement le nom de chacun des sujets. On peut également inventer des rimes simples, des chansons ou des petites histoires afin de rendre l'apprentissage plus amusant.