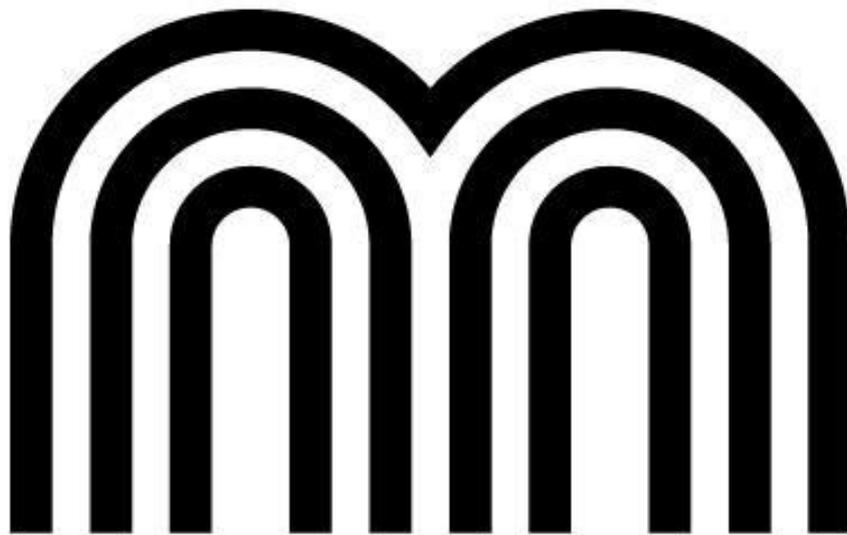
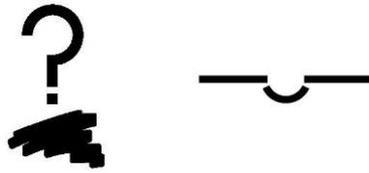


Cahier de vacances



Makaton



Sommaire



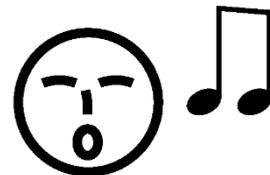
Cuisiner



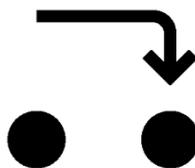
Jouer



Colorier



Chanter



Autre

Aide aux accompagnateurs :



- Le sommaire de la page précédente permet à l'utilisateur de pointer l'activité qu'il choisit. Vous pouvez également présenter les pictogrammes sur des cartes individuelles pour que la personne puisse les prendre si cela lui convient mieux.
- Voici un sommaire plus détaillé pour vous aider à vous repérer :

Jouer :

- Jette ta cartepage 4/43
- Association action-objetpage 6/43
- Les fleurspage 8/43
- Dans mon panierpage 10/43
- Cartes, loto, memorypage 15/43

Cuisiner :

- Lardons à la crèmepage 17/43
- Champignons à la crèmepage 22/43

Colorier :

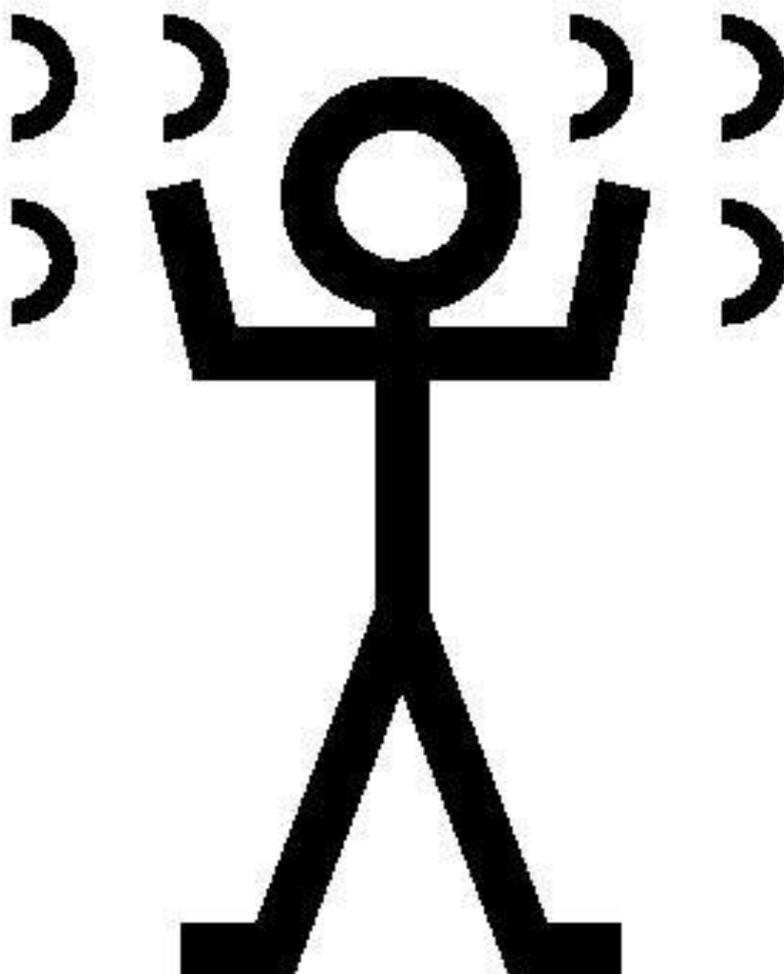
- Les ballonspage 28/43

Chanter :

- Un jour dans sa cabanepage 30/43

Autre :

- La forêtpage 36/43
- Texte à trouspage 38/43
- Lettre de vacancespage 40/43



Jette ta carte !

But du jeu : se débarrasser de ses cartes !

Mélanger et distribuer toutes les cartes « objets » entre les joueurs.

Placer les cartes « situation » au centre de la table, face cachée. Les situations sont des lieux (salle de bain, mer, ferme, école) ou des temps (le repas, Noël).

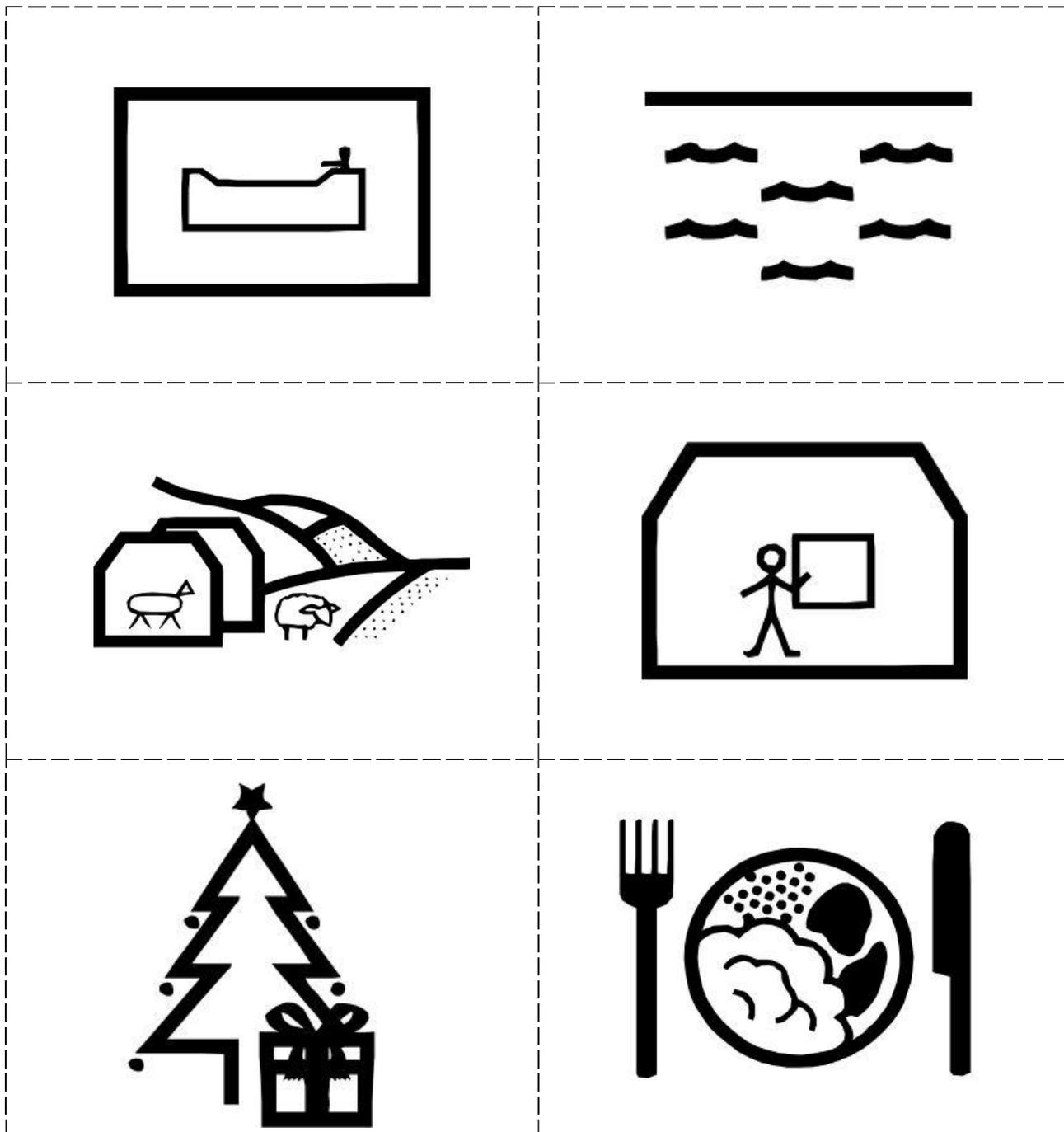
Déroulement : Retourner une carte situation. Tous les joueurs jouent : s'ils ont une carte représentant un objet pouvant être utilisé dans cette situation, ils jettent cette carte sur la table. Les joueurs ont le droit de jeter plusieurs cartes à la fois. Les cartes jetées sont écartées. Une nouvelle carte « situation » est découverte, etc.

Variante : Les joueurs jettent une seule carte à chaque tour. Dans ce cas, imprimer plusieurs jeux de cartes « situations ».

Cartes « objets » :



Cartes « situations » :



Cartes situations = salle de bain, mer, ferme, école, Noël, repas.

Cartes objets = soupe, hamburger, fourchette, cuiller, pâtes
 renne, cadeau, lutin, père Noël, sapin
 savon, shampooing, peigne, brosse, brosse à dents
 mouton, cheval, vache, poule, cochon
 maillot de bain, slip de bain, sable, bateau, poisson
 crayon, feutre, peinture, papier, ciseaux

Association action-objet

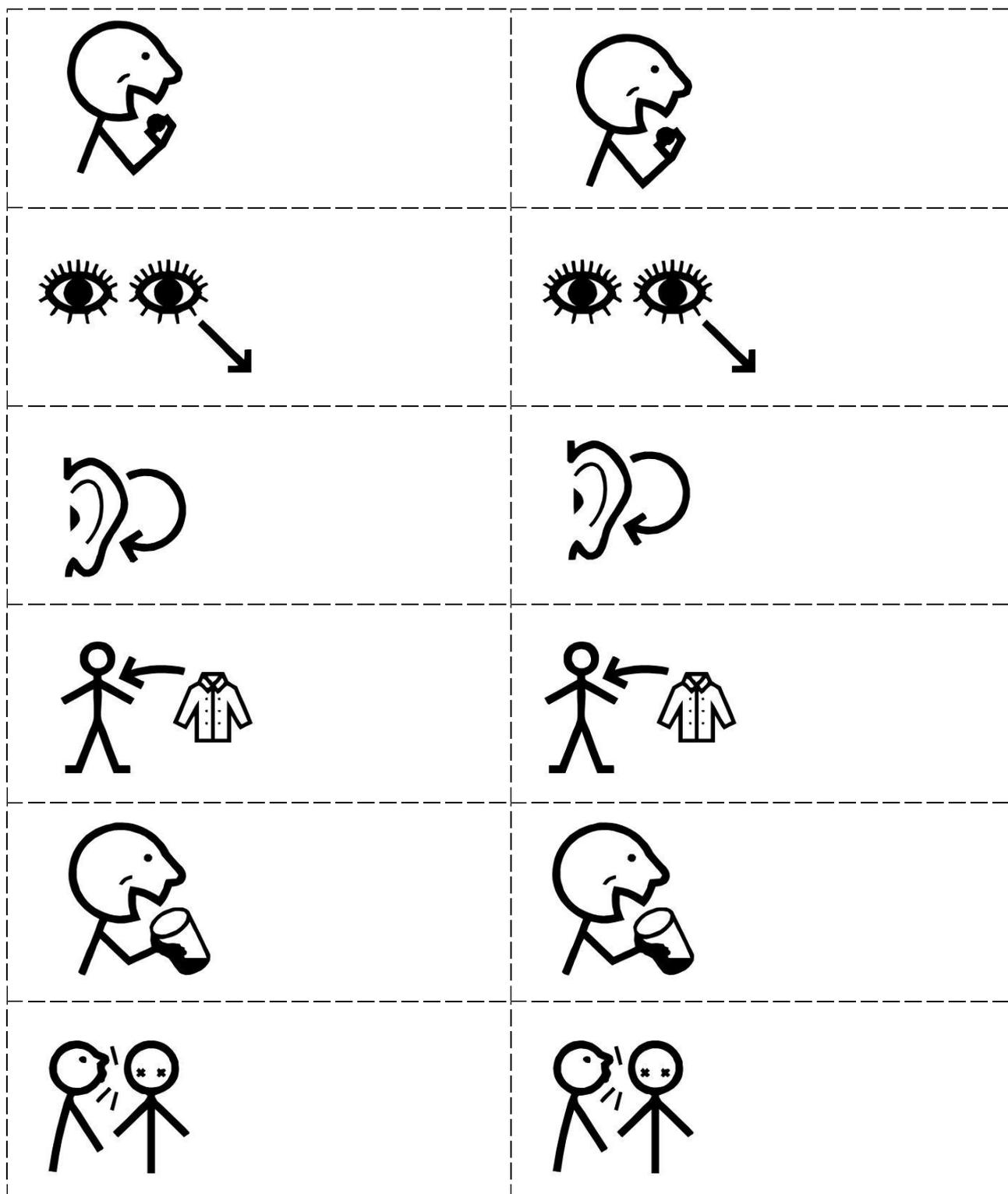
Distribuer les cartes « Actions à compléter » entre les joueurs. Faire une pioche avec les cartes « objets ».

Chacun son tour pioche une carte « Objet » et la place à côté d'une action si cela forme une phrase logique au niveau du sens. Sinon, il repose la carte.

Attention, certaines personnes ne voient pas bien la différence entre boire et manger.

L'action « mettre » (s'habiller) peut être compliquée. Retirer des cartes si besoin.

Cartes « Actions à compléter » :



Actions = Manger, regarder, écouter, mettre (s'habiller), boire, embrasser.

Cartes « Objets » :



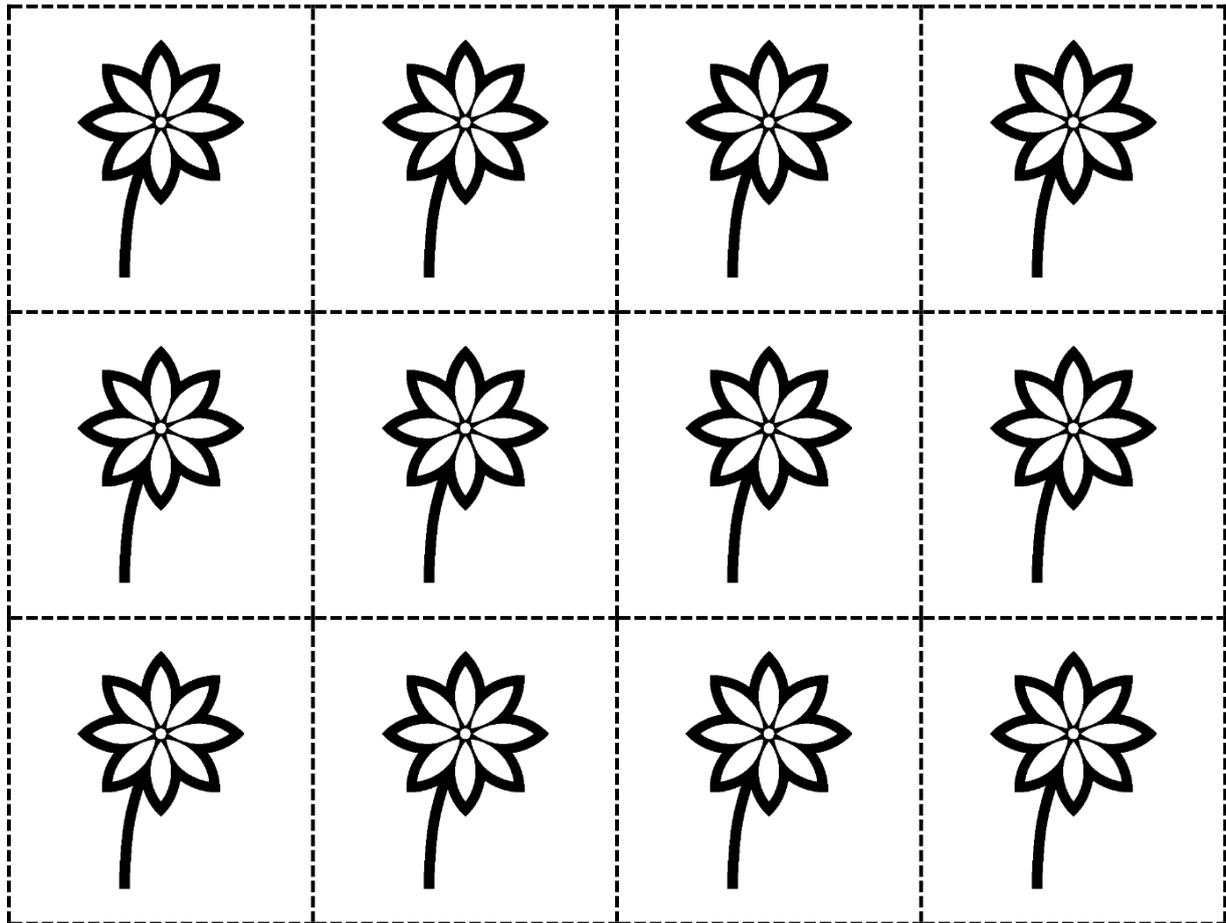
Objets =

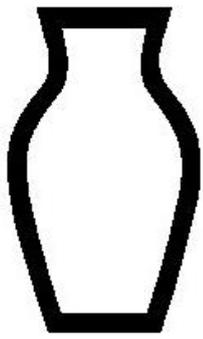
gâteau, bonbon, banane, pizza, chocolat,
canette, thé, eau, boisson, jus,
télé, tableau, journal, photo, image,
pyjama, pull, tee-shirt, pantalon, short,
musique, cd, guitare, trompette, téléphone
papa, maman, nounours, bébé, chien

Jeux des fleurs

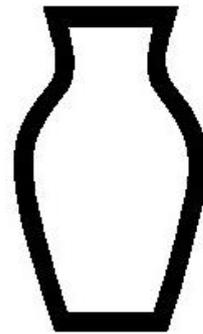
Découper les fleurs de la première page.

Coller autant de fleurs que le nombre indiqué dans la seconde page.

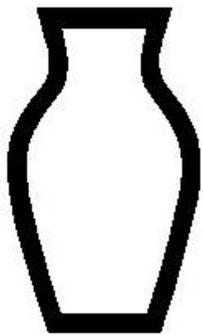




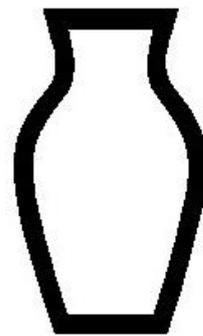
2



3



4



1

Dans mon panier

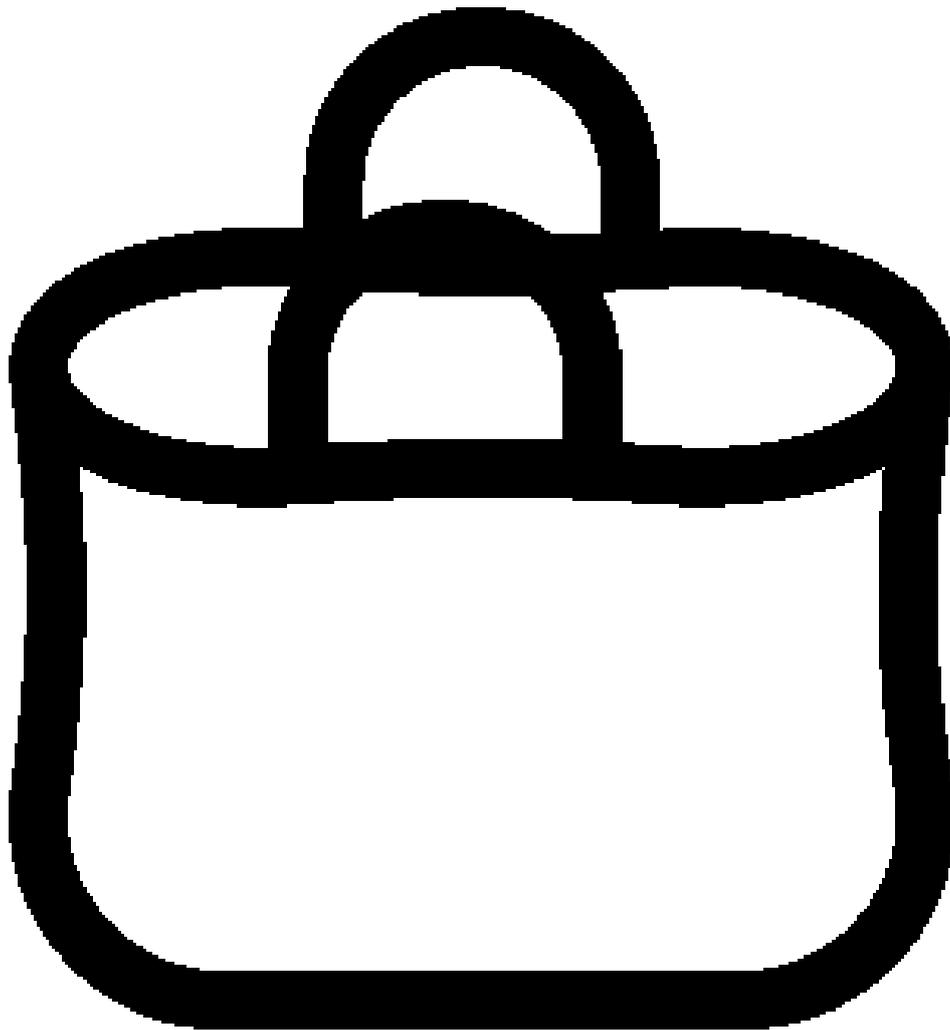
Découper les objets de la première page.

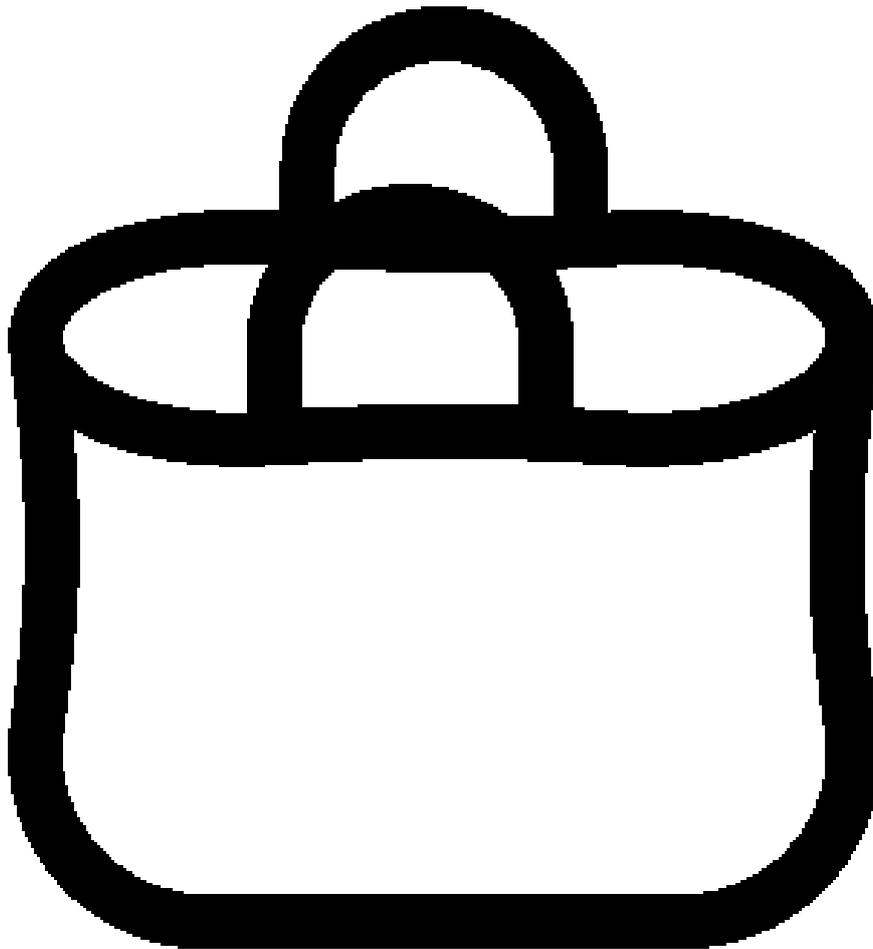
Mettre dans chaque panier les objets correspondants.

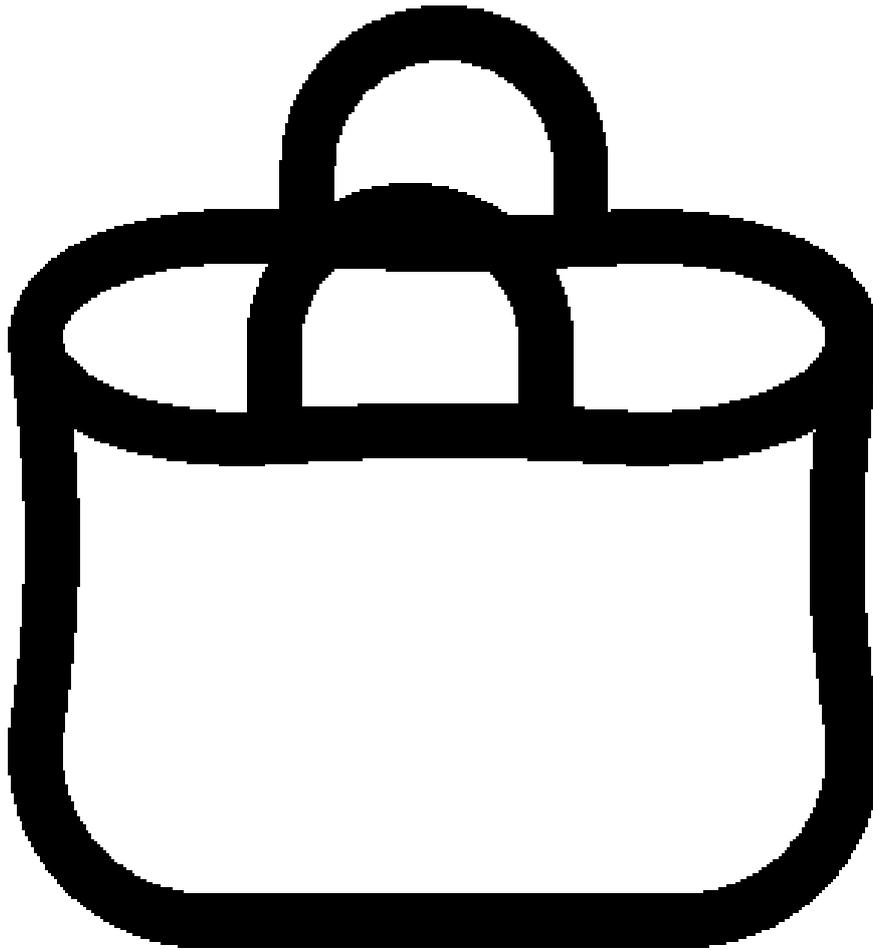
Possibilité d'utiliser ou non les indications en dessous de chaque panier. Si non les découper.

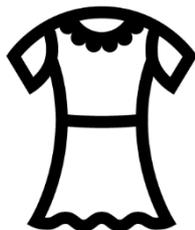
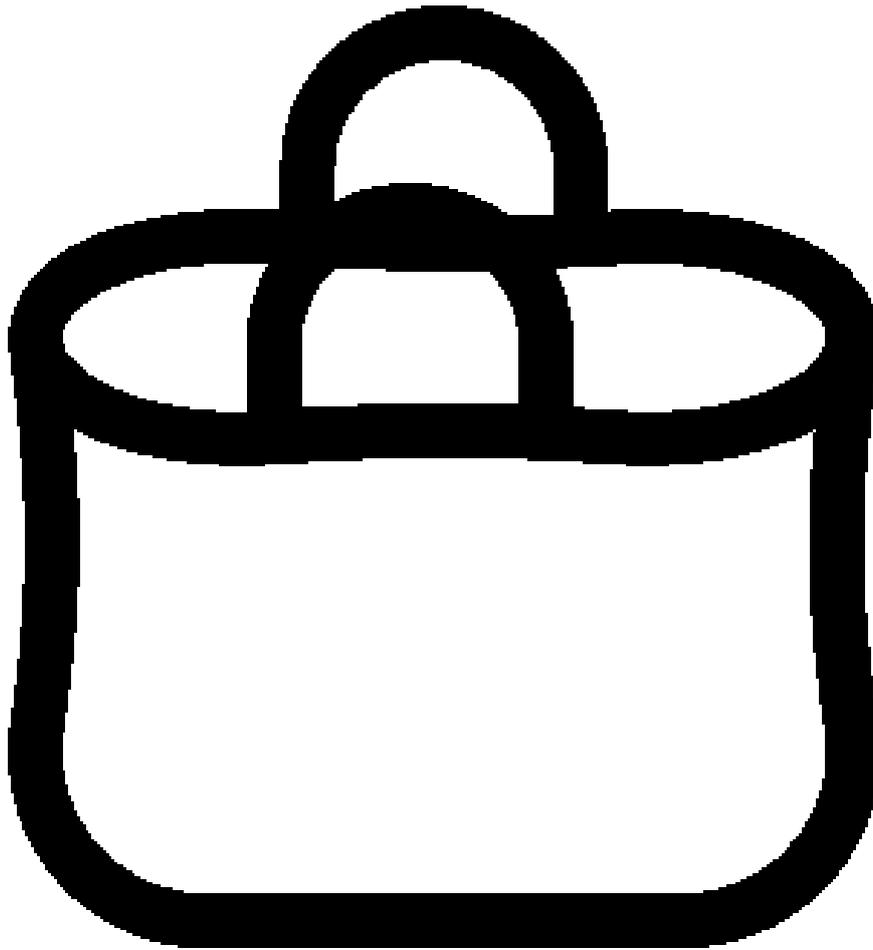
Peut se jouer seul ou à plusieurs avec chacun son panier.







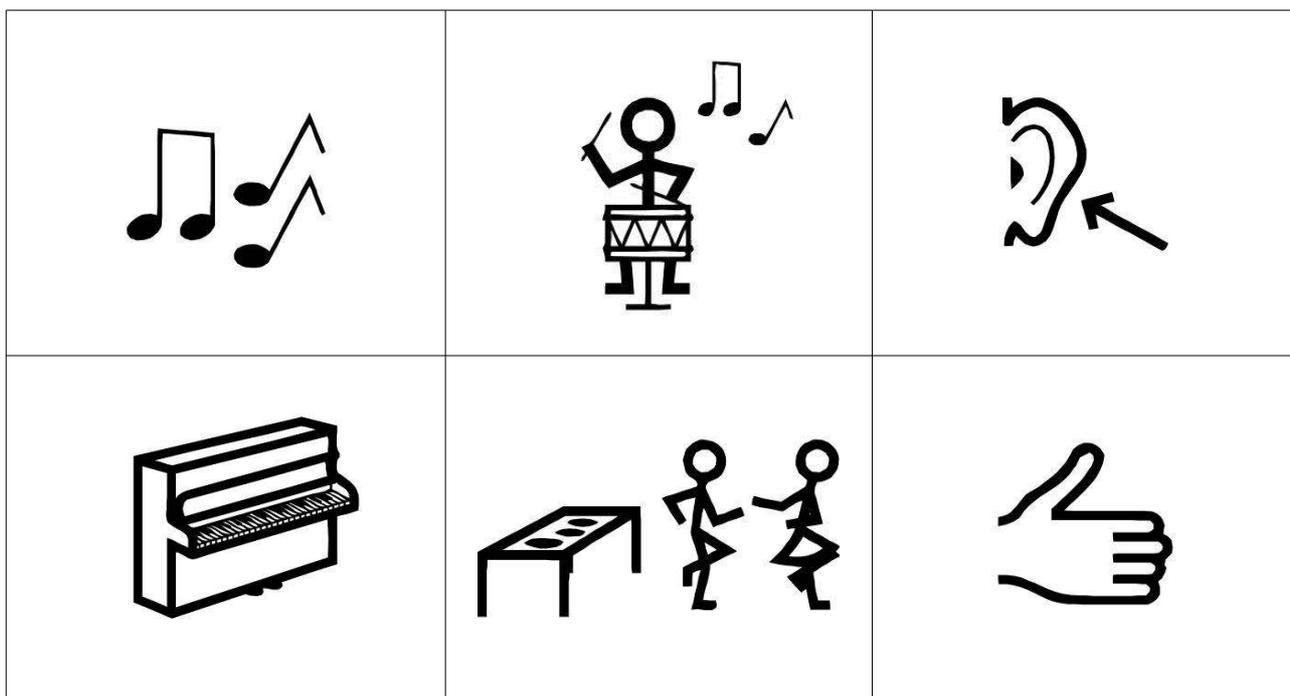
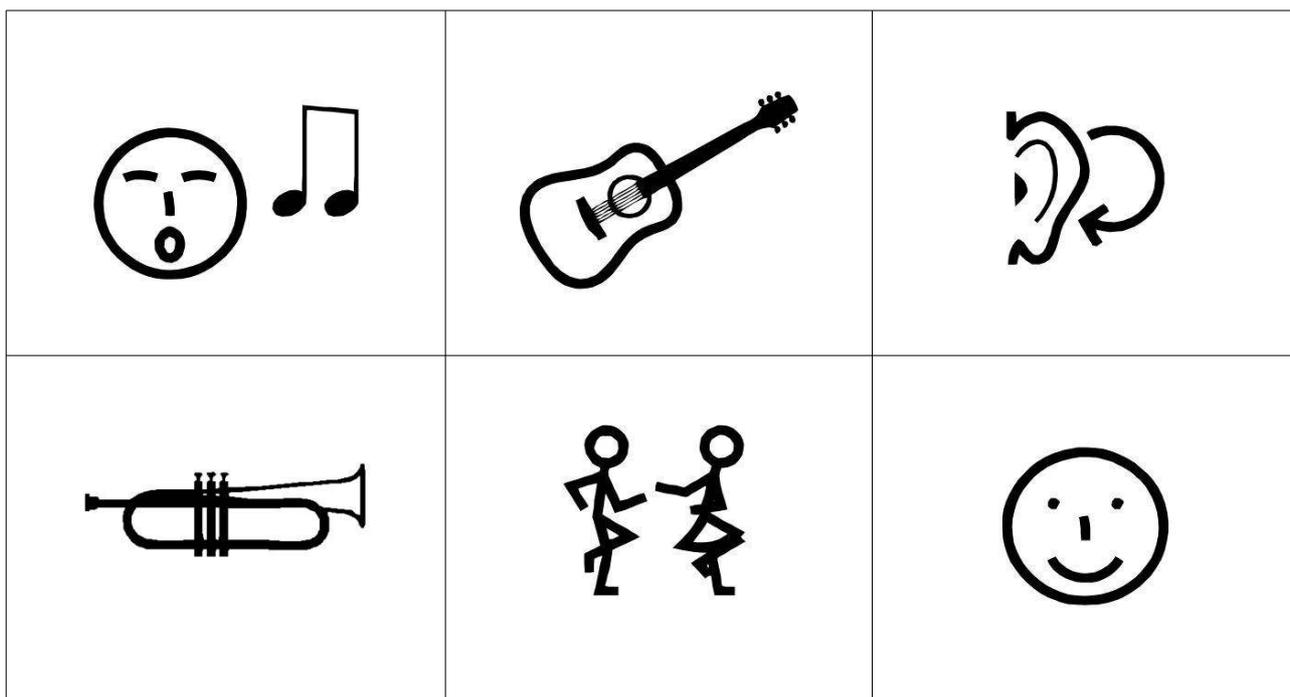


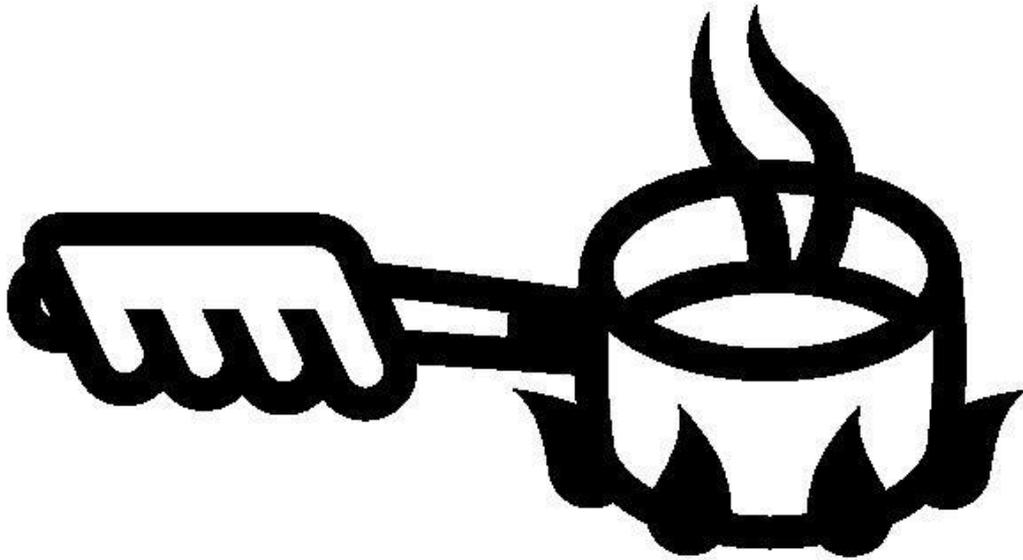


Cartes, loto, memory

Imprimer et photocopier les planches. Découper un exemplaire des planches pour jouer au loto, ou deux pour faire un jeu de memory.

A un niveau plus simple, on peut aussi sélectionner quelques cartes en deux exemplaires, les étaler sur la table et reconstituer les paires. Choisir si besoin des pictogrammes bien différents (par exemple chanter, guitare, danser, bien).





Lardons à la crème

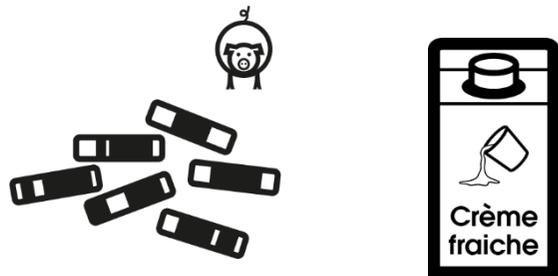
Imprimer la recette. Découper chaque étape de la recette.

Il est possible de les présenter 1 étape par page en les

- Collant sur un cahier
- Disposant dans un classeur
- Perforant et les assemblant avec un anneau
- Assemblant avec une relieuse...

La dernière étape est au choix

Selon les habitudes alimentaires et pour une utilisation en privé, il est possible d'adapter le pictogramme lardons (exemple : lardons de poulet).



Lardons à la crème



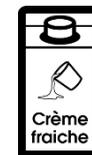
Oignon



Ail



Lardons



Crème fraîche



Couteau



Cuillère



Poêle



Prendre



un oignon



Couper



l' oignon



Mettre



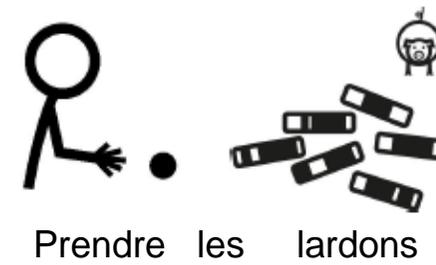
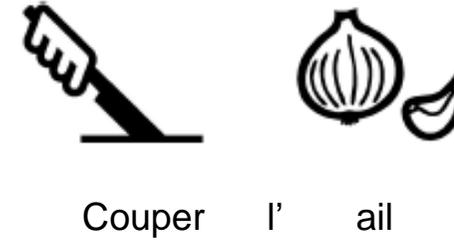
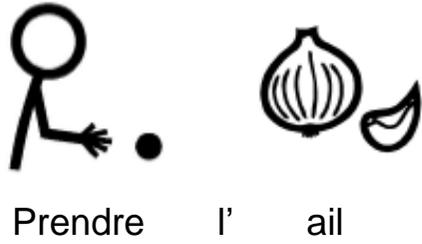
l' oignon

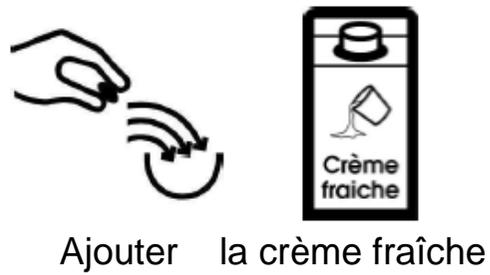
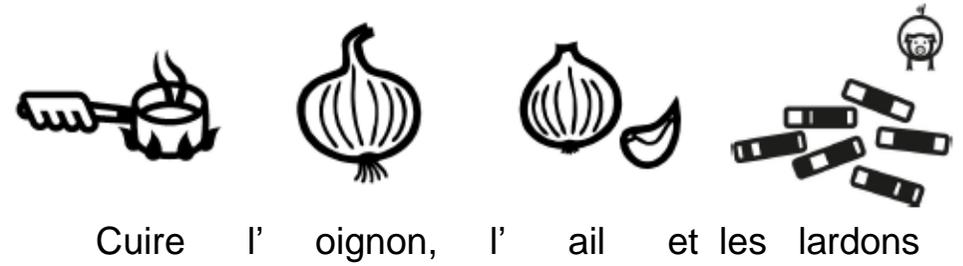
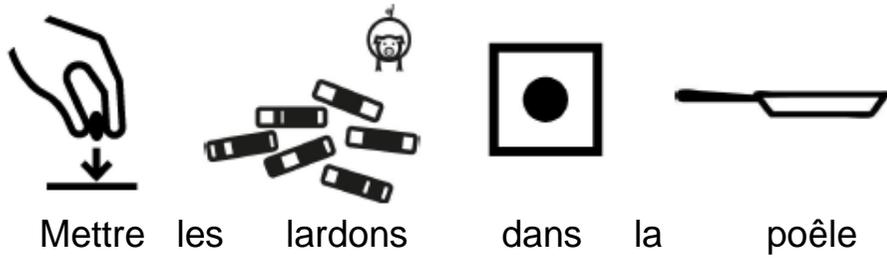


dans la



poêle







Manger



avec des pâtes



Manger



avec du riz



Manger



avec des pommes de terre



Champignons à la crème

Imprimer la recette. Découper chaque étape de la recette.

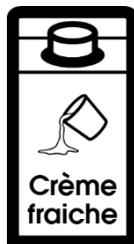
Il est possible de les présenter 1 étape par page en les

- Collant sur un cahier
- Disposant dans un classeur
- Perforant et les assemblant avec un anneau
- Assemblant avec une relieuse...

La dernière étape est au choix.



Champignons à la crème



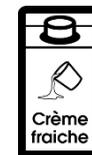
Oignon



Ail



Champignons



Crème fraîche



Couteau



Cuillère



Poêle



Prendre



un oignon



Couper



l' oignon



Mettre



l' oignon



dans la



poêle



Prendre



l'ail



Couper



l'ail



Mettre



l'ail



dans



la

poêle

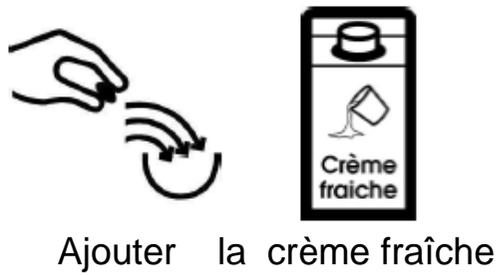
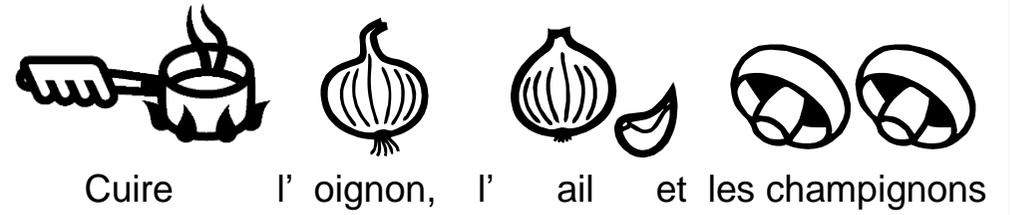


Prendre



les

champignons





Manger



avec



des pâtes



Manger



avec



du riz



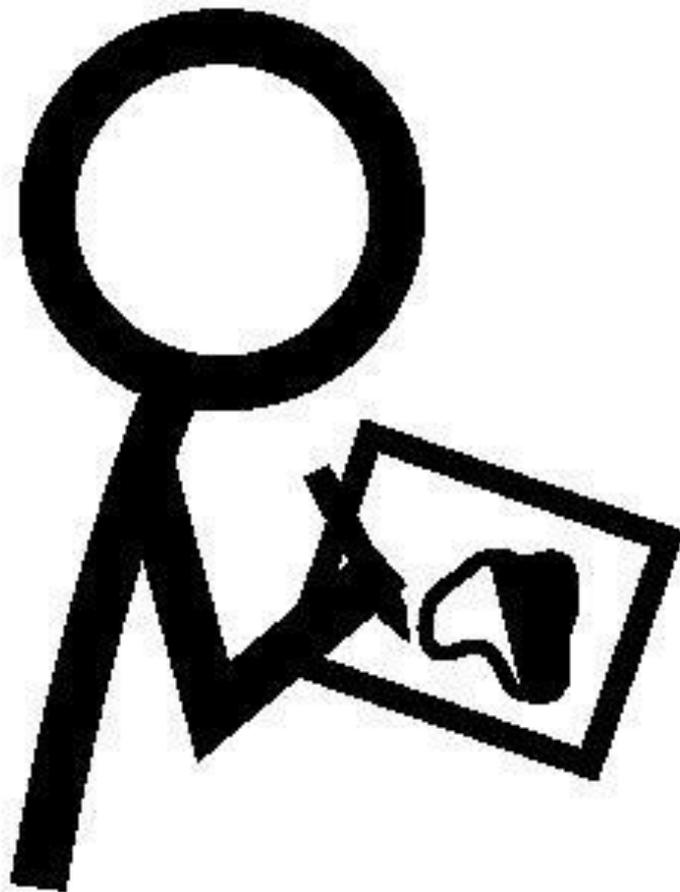
Manger

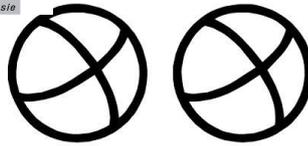


avec



des pommes de terre

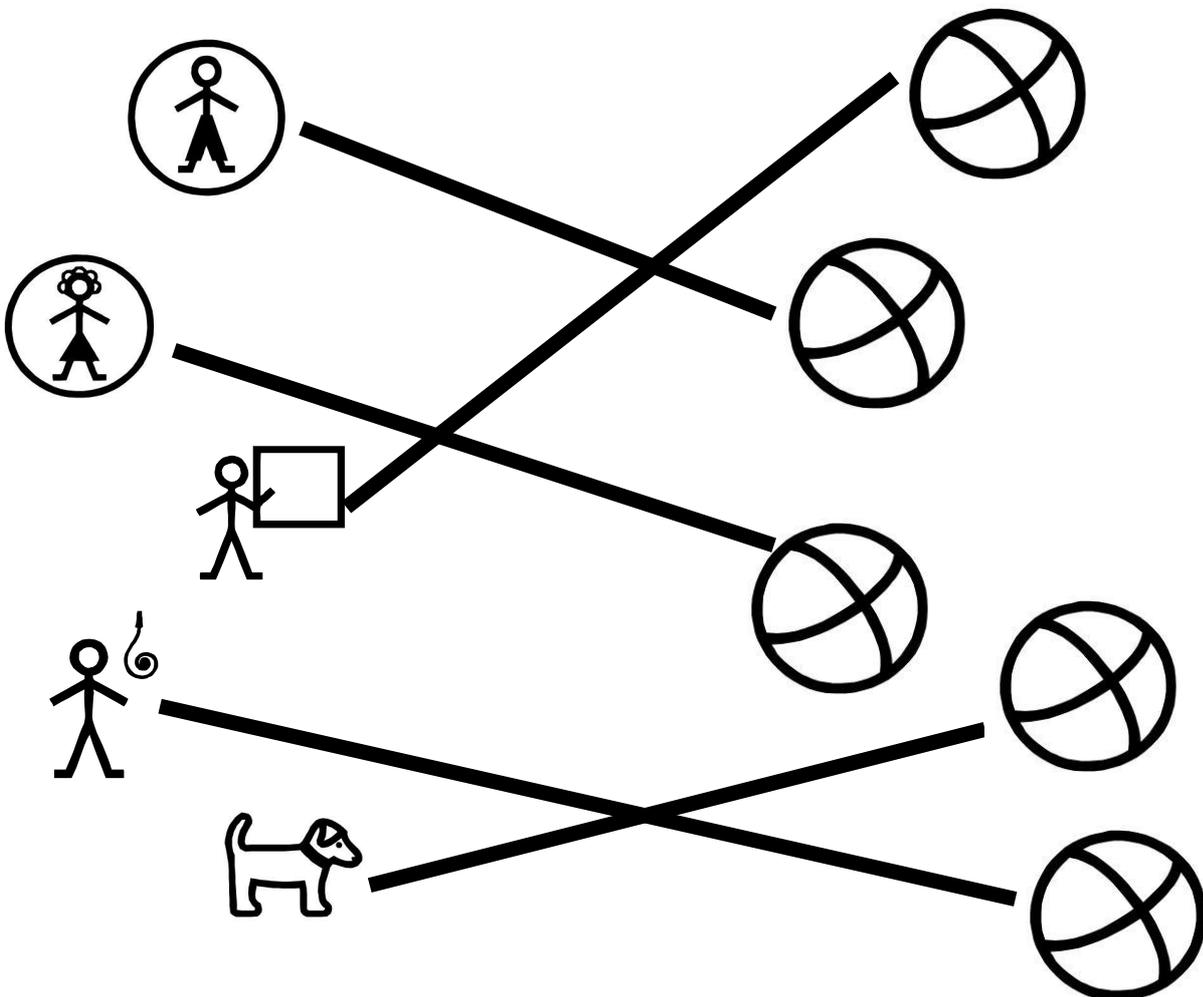
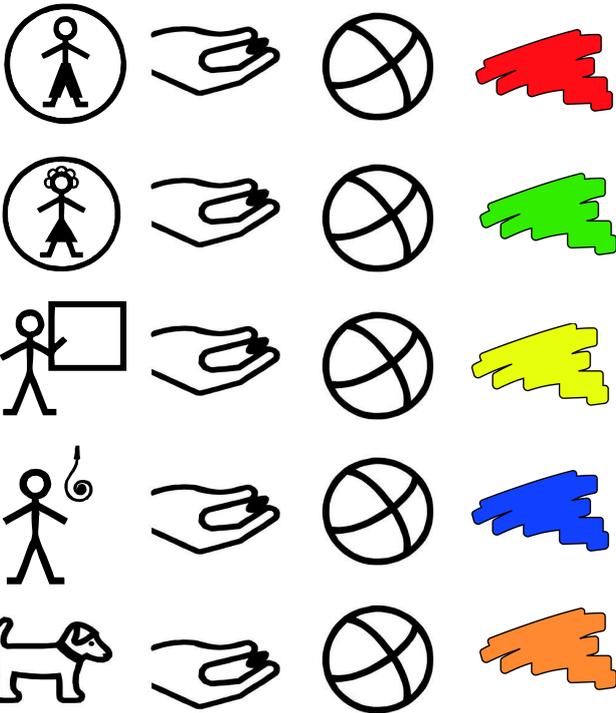


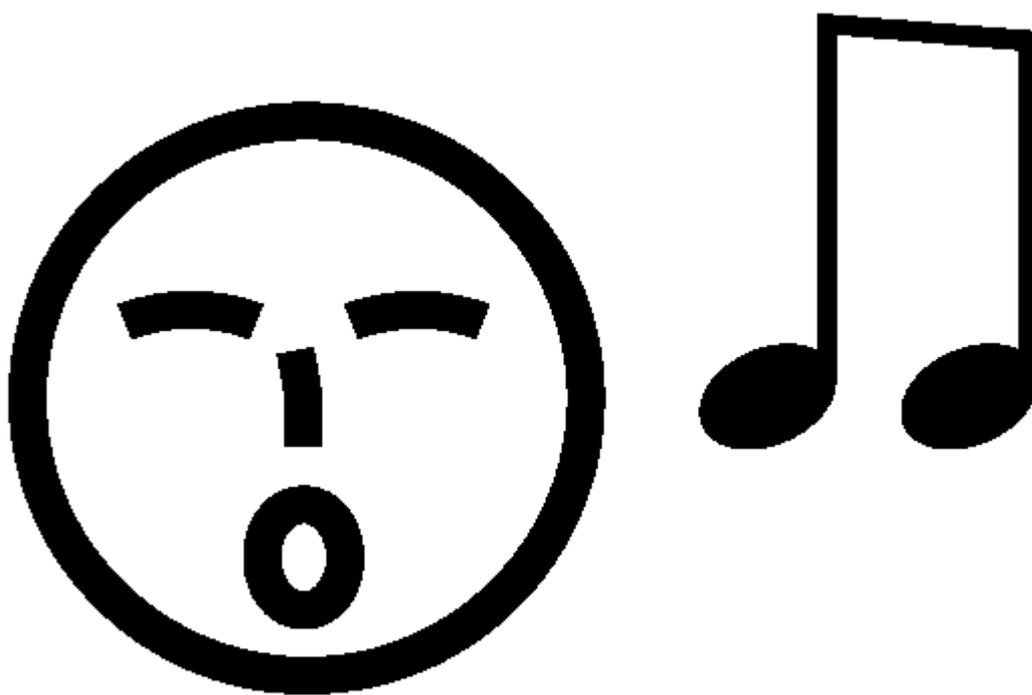


Colorie

les

ballons





Un jour dans sa cabane

Imprimer la comptine. Découper chaque partie de la comptine.

Il est possible de :

- Coller sur un cahier
- Disposer dans un classeur
- Perforer et assembler avec un anneau
- Assembler avec une relieuse
- Afficher au mur...

Il est également possible d'ajouter des paroles ! Ne pas hésiter à imprimer plusieurs fois la dernière page et dessiner ou faire dessiner les pictogrammes à main levée.



Un jour



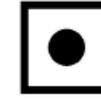
dans



sa cabane



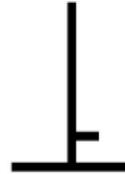
Un jour



dans



sa cabane



un tout petit



petit



bonhomme



jouait de la guitare



Olé olé ho banjo



Zoom bala zoom bala, zoom bom bom

Zoom bala zoom bala, zoom bom bom

Zoom bala zoom bala, zoom bom bom

Olé olé ho, banjo



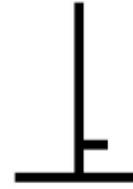
Un jour



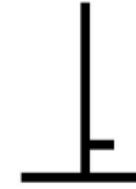
dans



sa cabane



un tout petit



petit



bonhomme



mangeait une



banane



Olé olé ho banjo



Zoom bala zoom bala, zoom bom bom

Zoom bala zoom bala, zoom bom bom

Zoom bala zoom bala, zoom bom bom

Olé olé ho, banjo



Un jour



dans



sa cabane



un tout petit



petit



bonhomme



Dormait



sur



sa paillasse



Olé olé ho banjo

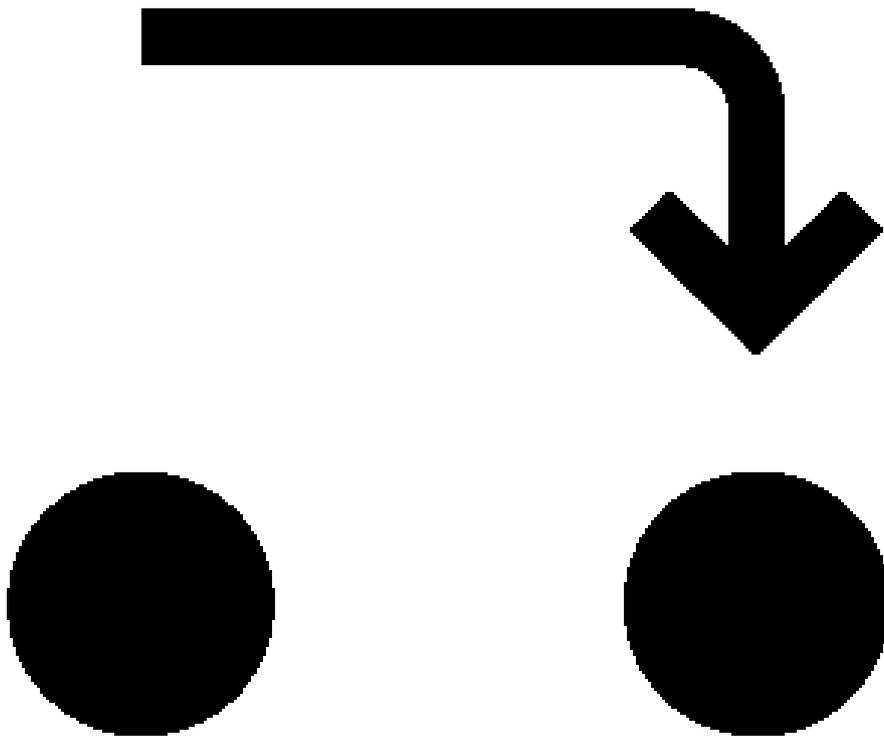


Zoom bala zoom bala, zoom bom bom

Zoom bala zoom bala, zoom bom bom

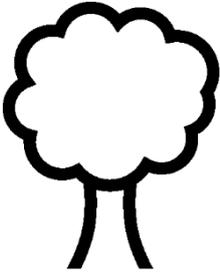
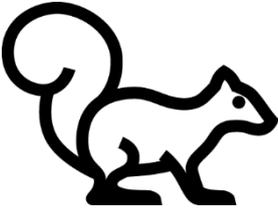
Zoom bala zoom bala, zoom bom bom

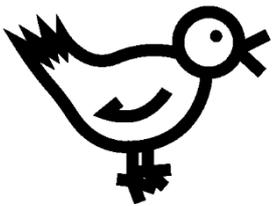
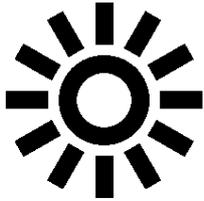
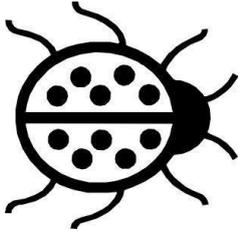
Olé olé ho, banjo



Mon imagier de la forêt

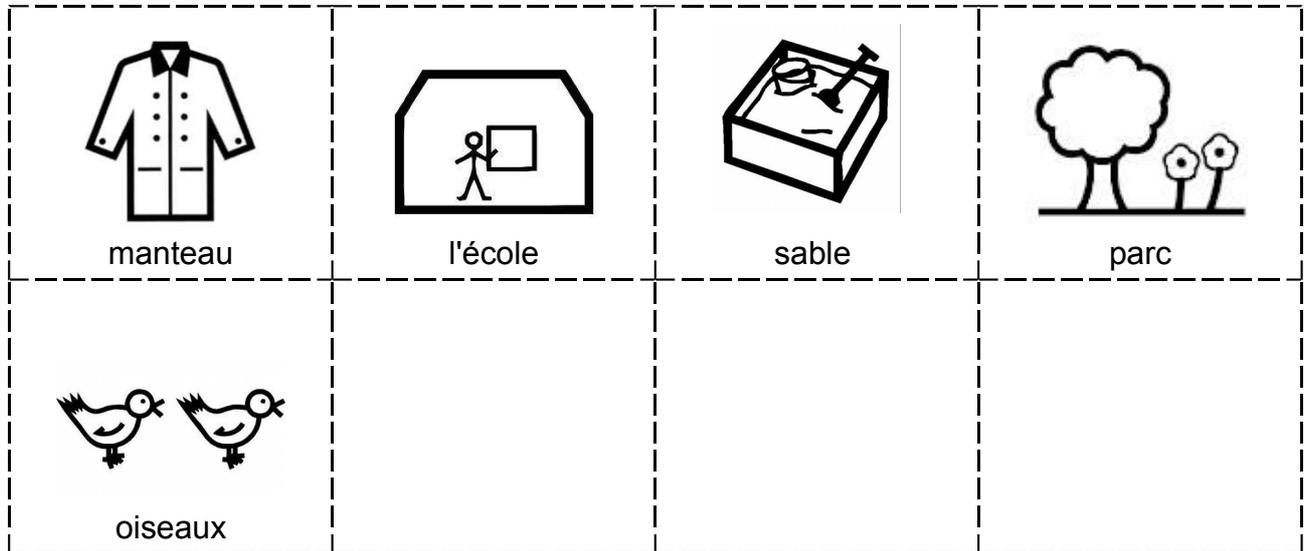
Trouver des images et coller dans les cases correspondantes



C'est les vacances !

Imprimer et découper les pictogrammes pour les coller dans le texte à trous page suivante.





C'est les vacances



Les enfants ne vont pas à



Il fait beau je ne mets pas de



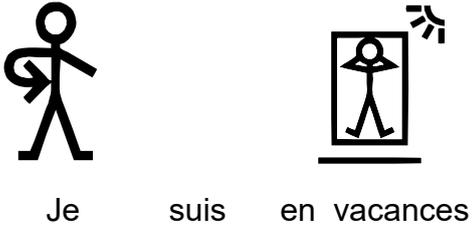
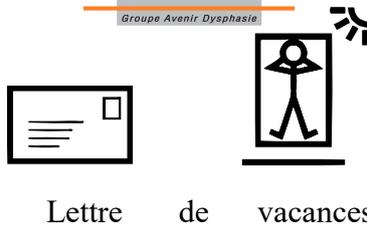
Je vais me promener au



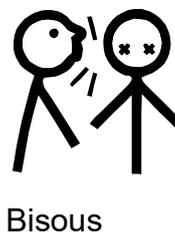
Dans le ciel je vois des



Des enfants jouent dans le



à la





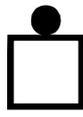
Choisis



découpe



colle



sur

la



lettre

