

Les messages secrets! : **communiquer autrement**



Description

Les élèves explorent différentes façons de communiquer et de créer du sens sans utiliser des mots écrits. À l'aide de symboles, pictogrammes, de gestes et de dessins codés, elles et ils apprennent à transmettre un message clair à une ou à un destinataire. Les élèves s'interrogent sur l'intention, la lisibilité et la signification de leur message pour l'autre, dans un cadre ludique, collaboratif et ouvert à la diversité linguistique et culturelle.

Cette activité stimule la pensée créative, la résolution de problèmes et la littératie émergente dans un cadre ludique et collaboratif. Elle ouvre également la porte à une exploration plurilingue et culturelle : les élèves peuvent intégrer des symboles, des écritures et des signes inspirés de leur culture ou de la langue parlée à la maison (langue familiale), valorisant ainsi la diversité et l'identité linguistique de chacune et chacun.

Approches pédagogiques

Enseignement explicite et systématique fondé sur des données probantes

- Présenter quelques exemples de codes simples (symbole = objet, couleur = émotion, suite de pictogrammes = consigne).
- Rendre explicites le vocabulaire (symbole, code, message, décodage, clé) et les démarches de pensée.
- Offrir de la pratique guidée (créer un message collectif), puis de la pratique autonome (messages personnels ou en dyade).
- Donner une rétroaction descriptive ancrée dans les observations : clarté du message, lisibilité, ajustements.

Apprentissage axé sur le jeu – continuum du jeu

- *Jeu dirigé par l'élève* : exploration libre du matériel (cartes, objets, symboles) pour créer spontanément des messages.
- *Jeu guidé* : l'équipe pédagogique propose un défi (par exemple, « Envoie un message à ton amie ou ami pour lui dire où se trouve le trésor ») et accompagne la planification du code.
- *Jeu dirigé par l'équipe pédagogique* : dans des moments plus structurés, l'équipe invite les élèves à décoder un message donné, à expliquer leurs démarches et à comparer leurs interprétations.

Apprentissage par l'enquête

- *Engagement initial et exploration* : observer les symboles, comparer des messages, s'interroger sur ce qu'ils peuvent vouloir dire.
- *Enquête* : créer un message, faire des prédictions sur la compréhension de l'autre, tester le code auprès d'un pair et ajuster le code ou le message au besoin.
- *Communication* : expliquer sa démarche, décrire son code et écouter les interprétations des autres, à l'oral, par le dessin ou avec des enregistrements audio.

Conception universelle de l'apprentissage (CUA), différenciation pédagogique (DP) et approche par étapes

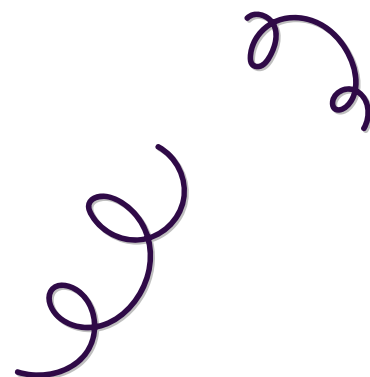
- Le matériel est concret, visuel, tactile et manipulable pour que toutes et tous puissent s'engager dans la tâche.
- Le niveau de complexité est ajustable : nombre de symboles, type de code (couleur, forme, position, séquence d'actions).
- Il est possible de travailler individuellement, en dyade ou en petit groupe, avec des modèles partiellement complétés pour certaines et certains élèves.
- Les observations recueillies servent à planifier des interventions plus ciblées (étapes suivantes de l'approche par étapes).

Approches pour les élèves plurilingues et pédagogie sensible et adaptée à la culture (PSAC)

- Inviter les élèves à intégrer des mots, lettres ou symboles issus de leur langue maternelle dans leurs codes.
- Afficher différents systèmes d'écriture et symboles culturels pour nourrir les créations.
- Encourager l'utilisation de plusieurs langues pour expliquer un code, puis revenir au français pour coconstruire un vocabulaire commun.
- Utiliser des exemples concrets de la vie quotidienne (pictogrammes de transport, panneaux, émoticônes, signaux visuels).

Documentation pédagogique et évaluation continue

- Recueillir des traces : photos de messages, paroles d'élèves, enregistrements où elles et ils expliquent ou décodent un code, dessins annotés.
- Analyser ces traces avec les élèves pour rendre visibles les apprentissages (clarté du message, stratégies de décodage).
- Utiliser la grille d'observation *Les messages secrets* pour soutenir une évaluation au service de l'apprentissage et en tant qu'apprentissage.



Compétences transférables ciblées



Pensée critique et résolution de problèmes : analyser, tester et ajuster un code en fonction de la compréhension de l'autre.

Innovation, créativité, entrepreneuriat : inventer un système original de symboles et créer des messages uniques.

Apprentissage autonome : choisir des stratégies de décodage, vérifier la compréhension et se corriger.

Communication : transmettre un message avec ou sans mots, expliquer ses choix et écouter les interprétations des autres.

Collaboration : cocréer des messages, décoder des messages en dyade ou en petit groupe et en négocier le sens.

Citoyenneté mondiale et durabilité : découvrir la diversité des formes de communication à travers le monde et reconnaître la valeur des langues et des symboles culturels.

Littératie numérique : faire des liens entre les codes visuels (pictogrammes, émojis, codes QR) et les modes de communication numérique.

Matériel

- Cartes de pictogrammes, émojis, symboles variés
- Cartes vierges pour créer des symboles personnels
- Feuilles avec quelques messages codés à décoder (niveau de complexité variable)
- Crayons, crayons feutres, autocollants, tampons
- Objets à coder : cailloux, boutons, blocs, roches, galets décorés
- Lettres mobiles ou fragments d'alphabets variés
- Fiche de référence visuelle (tableau des symboles et des significations)
- Tablette ou appareil photo pour documenter les productions

Autres possibilités :

- Matériel tactile (symboles en relief, textures)
- Mur de symboles plurilingues coconstruit avec les familles
- Agrandissements ou supports numériques pour les élèves ayant des besoins visuels



Le matériel peut être adapté selon les ressources disponibles, les besoins et les intérêts des élèves. Chaque élément vise à encourager l'exploration, la créativité et la collaboration.

Vignette – Exemple d'animation en classe

L'équipe pédagogique souhaite amener les élèves à explorer différentes façons de communiquer sans utiliser l'écriture conventionnelle (mots écrits, alphabet standard). Elle installe le napperon *Les messages secrets!* sur une table au centre de la classe, avec des cartes de pictogrammes, des objets codés (galets, jetons), des feutres et un petit mur de symboles.

Phase 1 – Observation et mise en contexte

Un membre de l'équipe pédagogique, Alex, rassemble les élèves autour du napperon.

Alex : « Aujourd'hui, j'ai un défi pour vous. J'ai reçu un message... mais il n'y a aucun mot écrit dessus. De quelles façons peut-on quand même comprendre ce message? »

Les élèves observent les symboles, les couleurs et les objets disposés sur la table.

Alex : « Prenez le temps de regarder. Qu'est-ce que vous remarquez? »

Les élèves pointent des symboles, indiquent des couleurs, font des liens avec des émotions ou des objets connus.

Phase 2 – Exploration et hypothèses

Alex présente explicitement au groupe un message codé simple composé de trois symboles.

Alex : « À votre avis, qu'est-ce que ce message pourrait vouloir dire? »

Les élèves proposent différentes interprétations. Certaines et certains expliquent avec des mots, d'autres montrent avec des gestes ou déplacent les symboles pour illustrer leur idée.

Alex : « Est-ce que tout le monde comprend le message de la même façon? Pourquoi? »



Phase 3 – Création d'un message secret

Alex invite les élèves à créer leur propre message.

Alex : « Choisis des symboles pour dire quelque chose à un pair. Tu peux utiliser des dessins, des objets ou des couleurs. »

Une ou un élève place deux galets et un pictogramme en forme de maison.

Alex : « Peux-tu m'expliquer comment ton message fonctionne? »

L'élève explique sa règle. Alex reformule brièvement pour le groupe.



Phase 4 – Décodage et ajustement (essai-erreur)

Les élèves échangent leurs messages en dyades.

Une ou un élève tente de décoder le message de sa ou de son partenaire.

Alex : « Est-ce que le message a été compris comme tu le voulais? »

L'élève hésite, puis change l'ordre des symboles.

Alex : « Qu'est-ce que tu as changé pour que ce soit plus clair? Est-ce que tu veux faire un autre essai? »

Les élèves testent à nouveau et ajustent leurs messages.

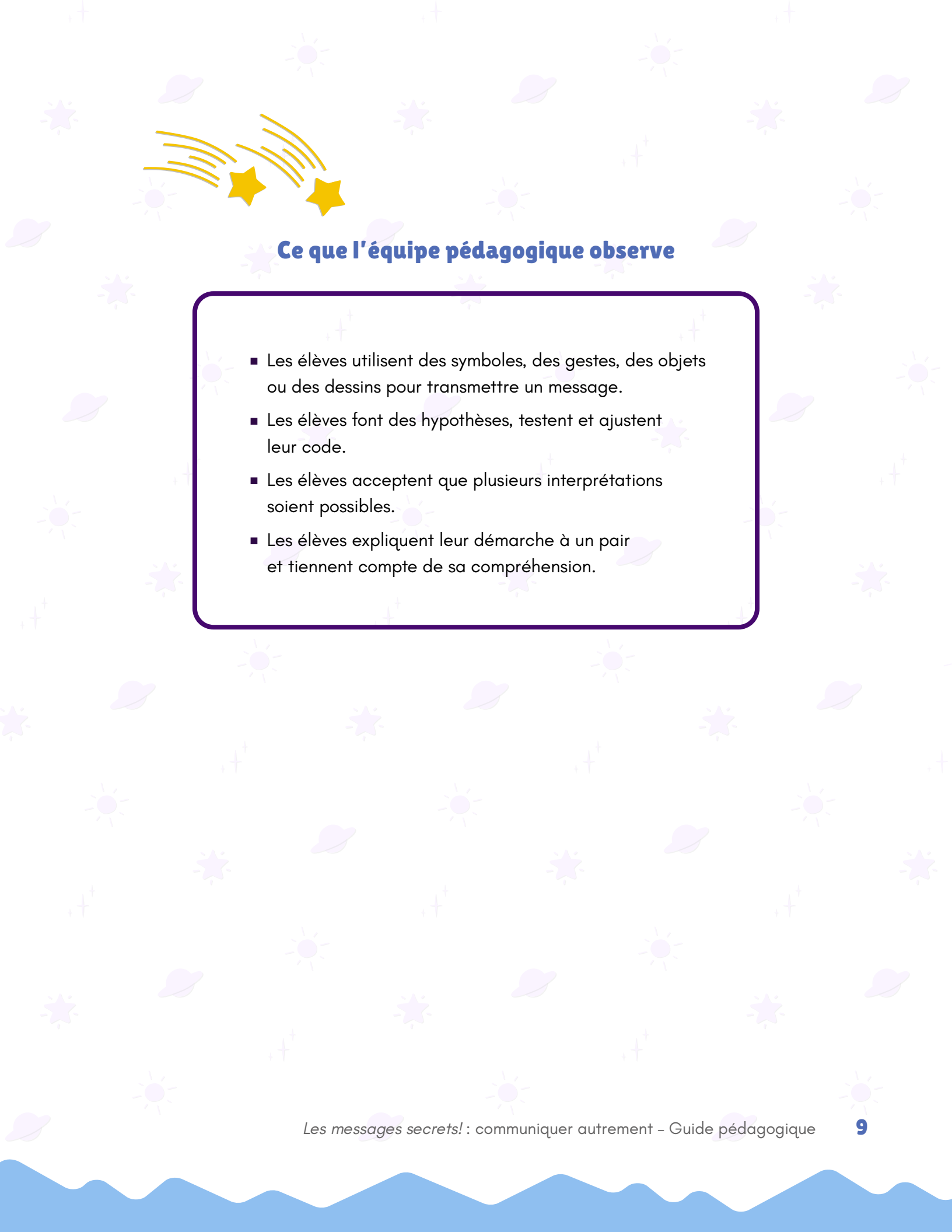


Phase 5 – Verbalisation et transfert

Alex rassemble le groupe pour consolider les apprentissages. Alex : « Qu'avez-vous appris aujourd'hui sur la façon de communiquer? »

Les élèves expliquent qu'on peut dire des choses sans écrire, que les symboles peuvent vouloir dire différentes choses et qu'il faut parfois expliquer sa règle.

Alex conclut : « Vous avez observé, essayé, changé vos idées et expliqué vos messages. C'est exactement comme quand on utilise des codes ou des pictogrammes dans la vraie vie. »



Ce que l'équipe pédagogique observe

- Les élèves utilisent des symboles, des gestes, des objets ou des dessins pour transmettre un message.
- Les élèves font des hypothèses, testent et ajustent leur code.
- Les élèves acceptent que plusieurs interprétations soient possibles.
- Les élèves expliquent leur démarche à un pair et tiennent compte de sa compréhension.

Déroulement, pistes de questionnement pour amorcer et soutenir la réflexion

La vignette « Exemple d'animation » illustre concrètement la mise en œuvre de ces étapes en contexte de classe. Les questions proposées soutiennent l'inclusion, la réflexion, l'autorégulation et la participation de toutes et de tous les élèves (CUA/DP), tout au long de l'activité.

1.

Installer la station et éveiller la curiosité (AVANT - observation et mise en contexte)

- Installer la station des messages secrets : pictogrammes, émojis, objets codés (galets, jetons, cubes), cartes vierges, feutres ou autocollants, mur de symboles ou minidictionnaire visuel.
- Présenter 1 ou 2 messages codés simples (sans donner la clé tout de suite).
- Laisser un moment d'observation libre : regarder, toucher, comparer.

QUESTIONS POSSIBLES (amorce)

- « Comment pourrais-tu comprendre un message sans utiliser de mots? »
- « Où as-tu déjà vu des signes ou des symboles comme ceux-ci? »
- « À quoi pourraient servir ces symboles? »
- (structure) « Qu'est-ce qu'on a le droit d'utiliser pour faire un message secret aujourd'hui? »

QUESTIONS POSSIBLES

- « Peux-tu m'expliquer comment ton message fonctionne? »
- « Qu'est-ce que ce symbole veut dire pour toi? »
- « Comment sais-tu que ton message est clair? »

Repères d'inclusion (au besoin)

Permettre de répondre en pointant, en mimant ou en choisissant une carte plutôt qu'en parlant. Offrir des cartes agrandies ou contrastées et des symboles tactiles.

2.

Observer, trier et repérer des motifs (AVANT et PENDANT – exploration guidée)

- Encourager les élèves à manipuler et à trier les symboles (forme, couleur, thème, émotion, action).
- Repérer des ressemblances, des répétitions et des suites (motifs).
- Favoriser les échanges spontanés : « Moi, je pense que... ».



QUESTIONS POSSIBLES (observer/décrire)

- « Que remarques-tu en regardant ces symboles? »
- « Est-ce que certains se ressemblent? En quoi certains symboles se ressemblent-ils? »
- « Peux-tu trouver un motif qui se répète? »
- (structure) « Comment pourrais-tu classer ces symboles : par couleur, par forme, par idée? »



QUESTIONS POSSIBLES (mouvement/manipulation)

- « Est-ce que déplacer les symboles t'aide à réfléchir? »
- « Veux-tu essayer ton message debout, au sol ou sur la table? »
- « Que se passe-t-il si tu changes l'ordre des symboles? »

PERSPECTIVE PLURILINGUE (au choix)

- « Comment dit-on *symbole* ou *message* dans ta langue? »
- « Chez toi, est-ce qu'on utilise parfois des gestes, des sons ou des signes pour se comprendre? »



3.

Créer un message secret (PENDANT - planification/création)

- Inviter l'élève à choisir une intention : dire une idée, une émotion, un objet, une action, un lieu.
- Créer un message avec 2 à 5 symboles (selon le niveau).
- Ajouter une règle simple si on le souhaite :
couleur = émotion,
symbole = action,
ordre = étapes.

QUESTIONS POSSIBLES (structure et règles)

- « Quelle est ta règle ou ta clé pour décoder? »
- « Est-ce que cette règle fonctionne toujours? »
- « Que se passe-t-il si quelqu'un ne connaît pas la règle? »

QUESTIONS POSSIBLES (exprimer sa pensée/intention)

- « Qu'est-ce que tu veux que l'autre comprenne? »
- « Pourquoi as-tu choisi ce symbole? »
- « Comment l'ordre des symboles change-t-il ton message? »

MODES NON VERBAUX/NON ÉCRITS

- « Veux-tu montrer ton message avec des objets plutôt qu'avec des dessins? »
- « Veux-tu utiliser des gestes ou des expressions du visage pour coder une partie du message? »
- « Comment pourrais-tu montrer ton idée sans écrire de mots? »
- « Ton dessin aide-t-il ton amie ou ton ami à comprendre ton message? »
- « Veux-tu ajouter une couleur ou une forme pour rendre ton message plus clair? »

Repères d'inclusion (au besoin)

Proposer un modèle partiellement complet (message à compléter).
Limiter le choix à un petit ensemble de symboles familiers (maison, cœur, soleil...).

4.

Décoder, vérifier, ajuster

(PENDANT et APRÈS – essai-erreur/pensée critique)

- Échanger les messages en dyade ou en petit groupe.
- Une ou un élève décode et explique ce qu'elle ou il comprend.
- Ajuster le message si ce n'est pas clair : changer un symbole, ajouter un indice, modifier l'ordre.

QUESTIONS POSSIBLES (vérifier la compréhension)

- « Comment ton amie ou ton ami a-t-elle ou a-t-il compris ton message? »
- « Est-ce que c'est ce que tu voulais dire? »
- « Qu'est-ce que tu pourrais changer pour que ce soit plus clair? »

QUESTIONS POSSIBLES (pensée critique/diversité des interprétations)

- « Est-ce que deux personnes peuvent comprendre ton message différemment? Pourquoi? »
- « Que se passe-t-il si tu changes l'ordre des symboles ou des couleurs? »
- « Qu'est-ce qui aide à rendre ton code plus facile à lire? »

QUESTIONS POSSIBLES (autorégulation/persévérance)

- « Qu'est-ce que tu pourrais essayer si ton message n'est pas compris? »
- « Est-ce que tu veux faire un autre essai? »
- « Qu'as-tu changé depuis la première fois? Pourquoi? »

QUESTIONS POSSIBLES (empathie/collaboration)

- « Comment ton amie ou ton ami a-t-elle ou a-t-il compris ton message? »
- « Est-ce que tout le monde comprend le symbole de la même façon? »
- « Comment pourriez-vous rendre le message plus clair? »

Repères d'inclusion (au besoin)

Autoriser un microajustement seulement (changer un symbole) au lieu de recommencer au complet.
Offrir une « clé visuelle » simple (symbole – signification) pour soutenir le décodage.

5.

Réinvestir et documenter

(APRÈS – verbalisation/
transfert)

- Documenter : photo du message + explication audio, dessin annoté, miniaffiche, livret collectif.
- Coconstruire un mur de symboles (avec significations) et un dictionnaire visuel plurilingue.
- Faire un retour : ce qui a fonctionné, ce qui a changé, ce qu'on a appris.



QUESTIONS POSSIBLES (métacognition)

- « Qu'as-tu appris sur la façon de communiquer aujourd'hui? »
- « Qu'as-tu changé après le premier essai? Pourquoi? »
- « Que ferais-tu différemment la prochaine fois? »



TRANSFERT (vie quotidienne/littératie numérique)

- « Où voit-on des codes ou des pictogrammes (route, téléphone, jeux vidéo, transport)? »
- « À quoi servent les émojis dans les messages? »

PERSPECTIVE PLURILINGUE (TRACE POSSIBLE)

- « Veux-tu enregistrer ton explication dans ta langue familiale (langue parlée à la maison ou avec les proches), puis en français? »
- « Peux-tu ajouter un symbole ou une écriture utilisée dans ta famille ou à la maison? »



Le terme *famille* inclut toute personne significative de l'entourage de l'élève (parents, grands-parents, tuteurs ou tuteurs, proches, etc.).

Pistes de prolongement

La chasse au trésor codée

- Créer une chasse au trésor où chaque étape est un message à décoder pour trouver un indice ou un objet.

Mettre l'accent sur la planification, la collaboration et la résolution de problèmes.

Le livre secret des symboles

- Chaque élève présente son code et son système d'écriture inventé.

Ajouter des légendes orales ou écrites dans différentes langues de la classe.

Les langues et codes du monde

- Explorer différents systèmes de symboles ou d'écriture (hiéroglyphes, braille, idéogrammes, syllabaire cri, etc.).

Comparer la façon dont les humains communiquent selon les cultures.

Les défis de décodage en équipe

- En dyades ou en petits groupes : une ou un élève invente un code, l'autre tente de le décoder.

Variation : message miroir, code gestuel, combinaison de symboles et de sons.

Création numérique

- Utiliser un outil numérique (par exemple, tablette, Bee-Bot, Tux Paint, PowerPoint simple) pour encoder un message en pictogrammes ou en images.

Associer l'activité à un jeu de piste virtuel où les élèves doivent suivre une série d'indices codés.

Différenciation pédagogique

La différenciation pédagogique donne l'occasion à chaque élève d'accéder à l'activité, de s'y engager et de progresser selon ses forces, ses besoins et son rythme. Les adaptations ci-dessous se répartissent en trois dimensions complémentaires : adapter la tâche, adapter le soutien et adapter l'accès.

Les comportements observables proposés servent de repères pour ajuster les adaptations en cours d'activité.

1. Adapter la tâche – Ajuster la complexité

COMPORTEMENTS OBSERVABLES POSSIBLES :

- L'élève hésite à choisir les symboles ou les place de façon aléatoire.
- L'élève a de la difficulté à se souvenir de la signification des symboles.
- L'élève démontre sa compréhension davantage par le geste que par le langage verbal.
- L'élève se décourage lorsqu'elle ou il doit décoder un message sans aide.
« J'aime quand je peux déplacer les symboles, ça m'aide à penser. »
« Je peux montrer mon message avec les objets, pas besoin d'écrire. »

Pour simplifier la tâche

- Limiter le code à deux ou à trois symboles.
- Proposer des pictogrammes très familiers (maison, cœur, soleil).
- Offrir un modèle partiellement complété ou un message à reproduire.
- Travailler en dyade (une ou un élève crée le message, l'autre aide à l'organiser ou à le décoder).
- Autoriser des gestes ou des objets au lieu du dessin ou de la production graphique.

COMPORTEMENTS OBSERVABLES POSSIBLES :

- L'élève décode rapidement des messages simples.
- L'élève anticipe la signification d'un symbole ou vérifie une hypothèse.
- L'élève explique spontanément son code à un pair.
- L'élève propose d'ajouter une règle ou une contrainte.
« J'ai fait une règle pour mon code, comme ça c'est toujours pareil. »
- L'élève réussit mieux lorsqu'elle ou il communique ou explique sa démarche à un pair.
- L'élève comprend davantage le message lorsqu'un support visuel est présent.
- L'élève progresse lorsque la tâche est segmentée en étapes claires.
« Quand on fait une étape à la fois, je comprends mieux. »

Pour complexifier la tâche

- Proposer des suites symboliques plus longues ou des règles de substitution simples (par exemple, un symbole = une syllabe, un son ou une émotion).
- Présenter une « clé de décodage » partielle à découvrir.
- Inviter l'élève à créer un code plus structuré (par exemple, message en plusieurs étapes, alphabet imaginaire).
- Demander à l'élève d'expliquer son code à une ou à un autre élève ou à un petit groupe.

2. Adapter le soutien – Ajuster l'autonomie et l'étayage

COMPORTEMENTS OBSERVABLES POSSIBLES :

- L'élève planifie son message avant de le coder.
- L'élève ajuste son code après une tentative infructueuse.
- L'élève collabore pour s'entendre sur des règles communes.

Soutien accru (approche par étapes)

- Travailler en dyade : une ou un élève crée le message, l'autre aide à l'organiser ou à le décoder.
- Fournir une légende (symbole ↔ signification).
- Guider l'élève en fractionnant la tâche (choisir les symboles, les ordonner, tester, ajuster).

Développer l'autonomie

- Proposer des défis ouverts : créer une chasse au trésor codée pour la classe, un message collectif pour une autre classe ou la famille.
- Laisser les élèves concevoir un code partagé par le groupe.

3. Adapter l'accès – Supports sensoriels, linguistiques, moteurs, attentionnels

Supports visuels et tactiles

Comportement observable possible	Mesure de soutien
L'élève identifie plus facilement les symboles lorsqu'ils sont manipulables.	Utiliser des symboles en relief et des cartes texturées.
L'élève suit mieux le message avec des repères visuels renforcés.	Proposer des couleurs contrastées et une organisation visuelle claire.
« Je comprends mieux quand je peux toucher les symboles. »	Offrir des objets codés (galets, jetons) à manipuler pendant le décodage.
(optionnel) L'élève a besoin de voir plus grand pour distinguer les symboles.	Prévoir une version agrandie des cartes.

Langage et communication

Comportement observable possible	Mesure de soutien
L'élève explique son message dans sa langue maternelle, puis en français.	Autoriser la verbalisation dans la langue connue de l'élève, puis reformuler en français.
L'élève démontre sa compréhension par le dessin, le geste ou l'image.	Permettre plusieurs modes d'expression (dessin, geste, image) pour expliquer le message.
« Je peux l'expliquer dans ma langue, puis en français. »	Donner des amorces de phrases simples en français (par exemple, « Mon message veut dire... »).
(optionnel) L'élève a besoin d'appuis pour indiquer ou exprimer une idée.	Utiliser des images d'émotions, d'objets et de lieux pour enrichir les messages.

Adaptations motrices

- Crayons triangulaires, tampons, autocollants; possibilité qu'un pair aide à la manipulation.

COMPORTEMENTS OBSERVABLES POSSIBLES :

- L'élève comprend le code, mais a besoin d'aide pour le créer avec du matériel.
- L'élève s'engage davantage lorsque la manipulation est facilitée.
- L'élève maintient son attention plus longtemps lorsque la tâche est courte et prévisible.
- L'élève réussit mieux après des pauses ou des reprises fréquentes.
« J'ai besoin d'une pause, après je peux continuer. »

Adaptations attentionnelles :

- Segmenter l'activité en petites étapes avec des repères visuels.
- Prévoir un coin plus calme ou une durée plus courte avec des retours fréquents.



Pour impliquer les parents

À la maison, les adultes responsables de l'enfant (parents, tuteurs ou tuteurs, membres de la famille ou toute personne qui l'accompagne au quotidien) peuvent soutenir son apprentissage de façon simple, ludique et naturelle. Il n'est pas nécessaire que l'élève reproduise les activités réalisées à l'école ni qu'elle ou il utilise du matériel spécialisé. Les jeux du quotidien, les échanges verbaux et l'imagination suffisent.

L'objectif est d'encourager l'enfant à communiquer, à réfléchir, à essayer, à ajuster et à expliquer sa pensée dans un climat sécurisant.

**Chères personnes responsables
de l'enfant (parents, tuteurs, tuteurs
ou autres adultes significatifs),**

**En classe, l'enfant explore différentes façons
de communiquer et de créer du sens sans utiliser
uniquement l'écriture. À travers des symboles, des gestes,
des dessins et des objets, elle ou il apprend à transmettre
un message, à vérifier s'il est compris et à l'ajuster au besoin.
À la maison, vous pouvez soutenir ces apprentissages grâce
à des jeux simples et créatifs, intégrés naturellement au
quotidien. Il n'y a pas de bonne ou de mauvaise réponse :
l'essentiel est d'encourager l'enfant à essayer, à expliquer
sa pensée et à s'amuser en découvrant que la communication
peut prendre plusieurs formes.**

Note : Dans ce guide, le terme *parents* désigne l'ensemble des personnes responsables de l'enfant, incluant les parents, les tuteurs, les tuteurs ou toute autre personne significative qui assume ce rôle, conformément à la définition retenue dans la NPP 172.



Inventer un code familial

Le parent invite l'enfant à créer un code simple pour exprimer des émotions, des besoins ou des messages du quotidien.

Exemples :

- un cœur pour dire
« je suis contente ou content »;
- une étoile pour dire
« j'ai besoin d'aide »;
- une couleur pour représenter une émotion;
- un objet pour représenter une action (manger, jouer, se reposer).

Le parent peut afficher ce code à la maison pour l'utiliser en famille.



Cette activité aide l'enfant à comprendre que les symboles peuvent représenter des idées et que la communication peut prendre plusieurs formes.



Faire passer un message sans mots

Le parent propose un jeu où l'on doit transmettre un message sans parler ni écrire de mots.

Exemples :

- utiliser des gestes;
- dessiner;
- placer des objets dans un certain ordre;
- utiliser des expressions du visage.

Ensuite, le parent et l'enfant essaient de deviner le message ensemble.



Cette activité aide l'enfant à développer sa créativité, sa pensée logique et son attention à l'autre.



Utiliser des jouets ou des figurines

Avec des figurines, des voitures ou des poupées, le parent invite l'enfant :

- à créer un message pour guider le jouet;
- à expliquer ce que chaque symbole ou geste signifie;
- à ajuster le message si le jouet ne fait pas ce qui était prévu.



Cette activité aide l'enfant à tester ses idées et à comprendre l'importance de la clarté dans la communication.



Poser des questions ouvertes

Les questions ouvertes aident l'enfant à réfléchir et à expliquer sa pensée. Il n'y a pas de bonne ou de mauvaise réponse.



Exemples de questions :

- « Comment pourrais-tu faire autrement? »
- « Qu'est-ce qui aiderait à mieux comprendre ton message? »
- « Pourquoi as-tu choisi ce symbole? »
- « Que se passe-t-il si tu changes l'ordre? »
- « Est-ce que quelqu'un pourrait comprendre ton message différemment? »

CONSEILS AUX PARENTS :

- Permettez à l'enfant de guider le jeu.
- Valorisez les essais, même lorsque le message ne fonctionne pas du premier coup.
- Encouragez l'enfant à expliquer sa pensée avec ses mots, ses gestes ou ses dessins.
- Rappelez-vous que l'erreur fait partie de l'apprentissage.