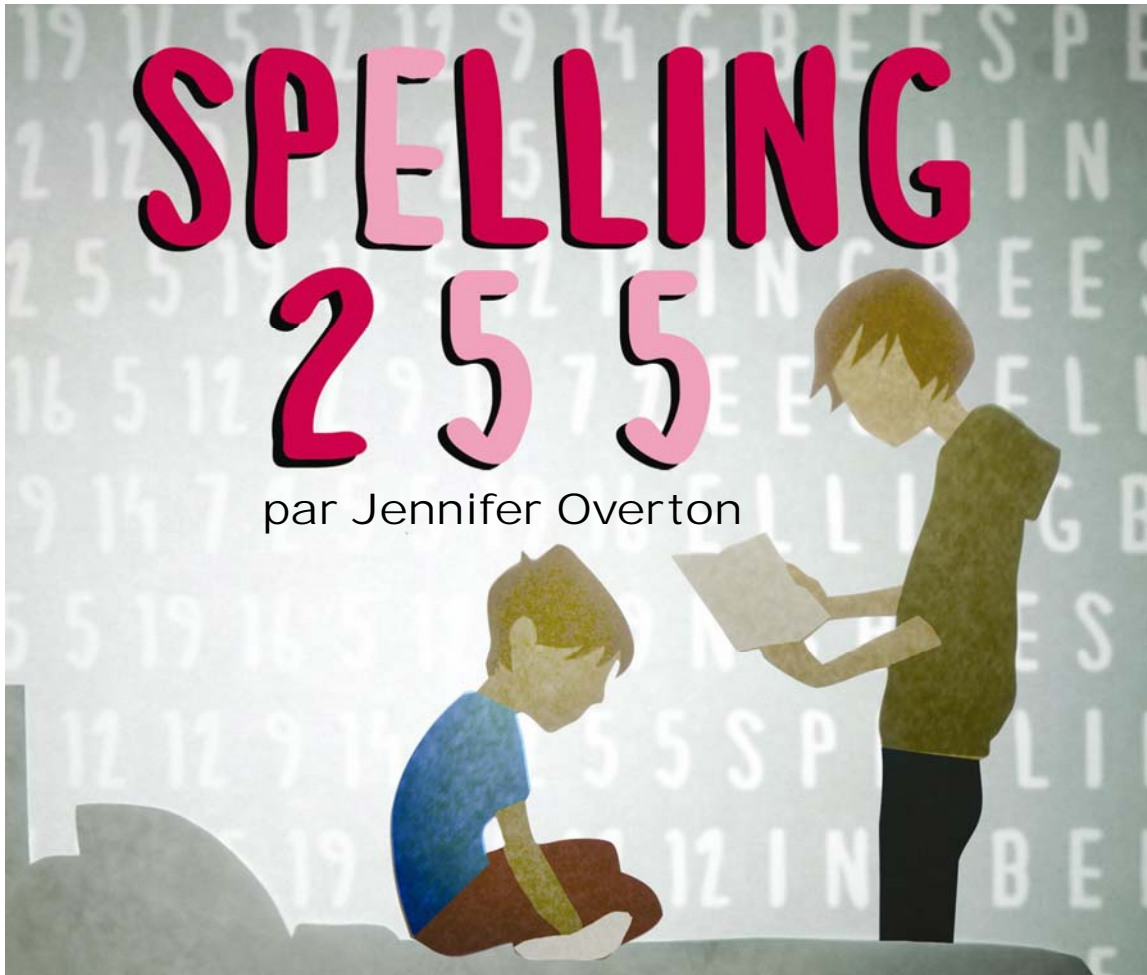


Carousel Players



GUIDE DE L'ENSEIGNANT POUR CLASSES DE 4 à 8 ANNÉE

LES ACTIVITÉS EN FRANÇAIS

Par Jenna Cumming, Hailey Kowal, Patricia Lovell, Fraser Morgan et Emma Rundle

En partenariat avec



THEMES

Enfants autistes et leurs familles
Orthographe et alphabétisation

Être différent
Développer des standards moraux

Intimidation

www.carouselplayers.com

L'HISTOIRE

La mère de Simon porte toujours beaucoup d'attention à son jeune frère autiste, Jake. Lorsqu'un concours d'orthographe télévisé est annoncé, Simon y voit l'opportunité de briller. Il découvre également que Jake est excellent à ce genre de concours, à sa façon et il doit donc décider s'il peut partager les projecteurs avec son frère. Dans « Spelling 2-5-5 », Simon développe un grand sentiment d'empathie pour Jake. L'histoire vise à promouvoir une meilleure compréhension des enfants autistes et des difficultés qu'ils rencontrent chez eux et à l'école, tout en ouvrant le dialogue entre jeunes.

LES PERSONAGES

Simon, un jeune garçon de 12 ans, très fort en concours d'orthographe.

Jake, un jeune garçon autiste de 10 ans. Il a la capacité d'épeler les mots en utilisant des numéros.

Diane, mère de Simon et Jake.

Laurie, la petite amie de Simon, qui l'aide à s'entraîner pour le concours et s'intéresse à la capacité de Jake d'épeler les mots en utilisant des numéros.

LES ACTIVITÉS EN FRANÇAIS

QUEL TALENT!

Complétez le sondage « **Quel Talent!** »

1. En utilisant le tableau, les étudiants doivent encercler les numéros des phrases choisies. Compter le nombre de phrases choisies dans chaque catégorie.
2. Chaque étudiant aura une catégorie avec un grand total et une avec un petit total. (Quelques étudiants auront des catégories avec un total identique)
3. Les étudiants lisent ensuite les descriptions de leurs intelligences fortes et faibles. .
4. Localiser les différents types d'intelligences autour de la salle (verbale, imagièrre, logique, corporelle, musicale, spirituelle, sociale, naturaliste).
5. Placer une photo des étudiants à côté du poster de leur intelligence forte.
6. Encourager les étudiants à regarder autour d'eux. Ils se rendront compte que certains étudiants ont des forces qui sont leurs points faibles.
7. Regrouper les étudiants selon leur intelligence plus faible. Ceux qui ont deux intelligences également faibles doivent choisir celle qu'ils considèrent être leur point faible. .
8. Encourager également les étudiants à regarder autour d'eux. Ils verront que des étudiants ont des faiblesses dans des zones qui sont leurs forts.



QUEL TALENT!

Lisez toutes les phrases et cochez les phrases qui s'appliquent à vous.

	1.	J'aime beaucoup lire des livres.
	2.	Quand je chante, j'ai une bonne voix.
	3.	Je préfère la solitude.
	4.	Je préfère jouer aux jeux de société – pas aux jeux individuels.
	5.	J'aime faire du camping.
	6.	Les mathématiques et/ou les sciences sont mes matières préférées.
	7.	Le français, les sciences sociales et l'histoire sont très faciles pour moi, mais les mathématiques et les sciences sont difficiles pour moi.
	8.	J'adore les animaux.
	9.	J'aime beaucoup dessiner.
	10.	J'ai une bonne coordination physique.
	11.	Je joue un instrument de musique.
	12.	Je gagne toujours quand je joue aux échecs ou à d'autres jeux de stratégies.
	13.	Je préfère passer un weekend seul au lac – pas dans un grand hôtel en ville.
	14.	J'aime bien participer à des activités parascolaires à l'école.
	15.	J'ai beaucoup de camarades.
	16.	J'aime faire de l'artisanat.
	17.	Je préfère lire des livres avec beaucoup d'illustrations.
	18.	Je suis une personne très indépendante.
	19.	Je préfère jouer aux sports d'équipe - pas aux sports individuels.

QUEL TALENT!

	20.	Je réfléchis souvent aux problèmes importants de la vie.
	21.	J'ai beaucoup de plantes à la maison.
	22.	J'utilise souvent mon téléphone cellulaire.
	23.	Des mots cachés, de mots croisés et des mots mystères sont beaucoup de fun pour moi.
	24.	Je fais beaucoup de sports.
	25.	J'écoute toujours de la musique à la radio, MP3 ou sur un disque compact.
	26.	J'aime étudier comment les machines fonctionnent.
	27.	Je suis certain qu'il y a une explication rationnelle aux phénomènes.
	28.	J'aime les jeux de mots.
	29.	Je suis confortable avec beaucoup de personnes.
	30.	Les couleurs sont très importantes à moi.
	31.	J'aime les classes d'éducation physique à l'école.
	32.	J'aime aller au parc
	33.	J'adore écouter la musique.
	34.	Je suis capable de chanter les mélodies de beaucoup de chansons.
	35.	J'utilise beaucoup mes mains quand je parle.
	36.	Je préfère passer un weekend avec les copains – pas rester seul à la maison.
	37.	Je chante souvent quand j'étudie ou je travaille.
	38.	Je participe aux activités de la Semaine de la Terre.
	39.	J'aime bien les manèges et attractions un peu dangereux.

QUEL TALENT!

	40.	Je réfléchis souvent à mes objectifs personnels dans la vie.
	41.	J'aime faire de la photo avec un appareil numérique.
	42.	Je suis toujours sur Facebook et je texte beaucoup.
	43.	J'aime faire des sondages et des graphiques.
	44.	J'écris mes idées et réflexions dans un journal.
	45.	J'ai des animaux favoris à la maison.
	46.	J'aime créer des pages Web à l'ordinateur.
	47.	J'utilise souvent mon agenda.
	48.	J'aime toucher des choses que je viens de voir.
	49.	D'habitude, je suis le leader du groupe.
	50.	Pendant le lunch, je préfère faire une activité seul dans l'école.
	51.	J'ai souvent une chanson en tête.
	52.	J'aime écouter les annonces publicitaires à la radio ou à la télé.
	53.	J'aime créer des posters.
	54.	J'aime inventer des jeux de stratégies.
	55.	J'aime dessiner en classe.
	56.	La protection des animaux en danger est importante pour moi.

QUEL TALENT

Ce que les résultats vous disent

Les colonnes avec le plus de numéros encerclés vous indiquent vos forces ou intelligences principales.

Intelligence verbale :

Vous aimez les livres, les magazines, les journaux, les bandes dessinées, les annonces publicitaires, les jeux de mots, etc. Vous aimez parler aussi. À l'école, pour vous c'est plus facile d'apprendre avec le mot écrit.

Intelligence logique :

Vous aimez les jeux de stratégies, les sondages, les maths et les sciences. À l'école, pour vous c'est plus facile d'apprendre avec une approche analytique.

Intelligence imagière :

Vous aimez utiliser votre imagination. Vous aimez créer des images. À l'école, pour vous c'est plus facile d'apprendre avec les graphiques, des illustrations, des tableaux et des toiles.

Intelligence corporelle :

Vous préférez les classes d'éducation physique et les danses. Vous aimez construire des modèles réduits. À l'école, pour vous c'est plus facile d'apprendre sans pupitre. Vous n'aimez pas faire du travail écrit.

Intelligence musicale :

Vous aimez la musique et les effets sonores. Vous aimez chanter, écouter la musique et jouer un instrument. À l'école, pour vous c'est plus facile d'apprendre et étudier avec de la musique.

Intelligence sociale :

Vous aimez comprendre les autres personnes. Vous aimez jouer aux jeux d'équipe et aux jeux de société. À l'école, pour vous c'est plus facile d'apprendre en petits groupes.

Intelligence spirituelle :

Vous comprenez bien vos sentiments, vos intentions et vos actions. Vous aimez la solitude et vous aimez réfléchir aux problèmes personnels. À l'école, pour vous c'est plus facile d'apprendre individuellement.

Intelligence naturaliste:

Vous aimez beaucoup des animaux. Vous aimez faire du camping et des randonnées à pied dans la nature. À l'école, vous aimez lire les livres au sujet des animaux et des plantes. Le recyclage est important pour vous.



COMMENT JE ME VOIS...

1. Le contour d'un corps est dessiné sur un papier (plus tard il sera mis sur le mur).
2. Les étudiants sont responsables de leur dessin et peuvent être aussi créatifs qu'ils veulent, mais assurez vous que le dessin reste un contour.
3. Premièrement les étudiants se font demander « comment vous voyez vous? »
4. Instruire les étudiants d'écrire leurs pensées à l'intérieur du contour. Les réponses devraient être courtes pour qu'ils restent à l'intérieur.
5. Demander aux étudiants « comment pensez-vous que les autres vous voient? »
6. Répéter la dernière étape mais cette fois, les pensées vont à l'extérieure du contour.
7. Voyez le dessin affiché comme exemple.

Questions à discuter :

- Est-ce que vos pensées à l'intérieur sont différentes de vos pensées à l'extérieur? Comment?
- Pourquoi pensez-vous que les autres vous voient différemment?
- Est-ce que vous pouvez changer comment les autres vous voient?
- Avez-vous jamais jugé une personne sur vos premières impressions? Expliquer.

LA CARTOGRAPHIE D'HISTOIRE

1. En bas se trouve une liste des sites historiques qui ont été mentionnés dans le spectacle.
 2. En groupe, les étudiants complètent un projet de recherche sur un de ces sites. Les étudiants doivent inclure l'architecture, la signification historique et la location géographique du site.
 3. Les étudiants présentent leur projet devant la classe.
 4. Utiliser une grande carte du Canada; après chaque présentation les étudiants ont besoin de trouver leur site historique et le marquer sur la carte.
- Halifax Citadel Clock Tower (1803)
 - St. Paul's Church, Halifax (1750)
 - Parliament Buildings (1866)
 - Art Gallery of Ontario (1817)
 - CN Tower (1976)
 - Royal Ontario Museum (1914)

CRÉER UN CONTRAT

Après le spectacle, encourager un dialogue en classe. Parler de la loyauté, la famille, les amitiés, et la règle d'or.

Comment sentez-vous quand Simon a défendu son frère?

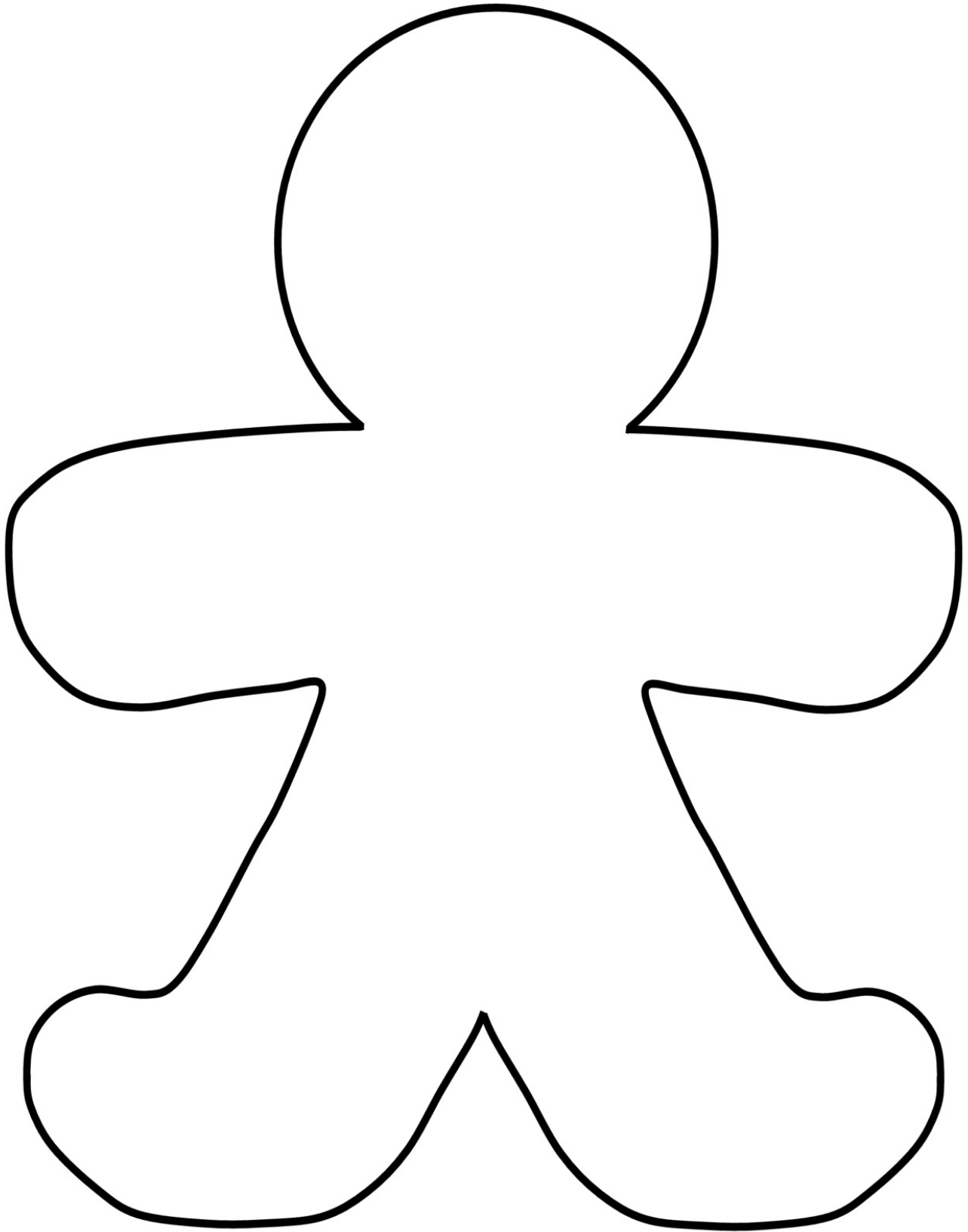
Comment sentez-vous quand Jake a été maltraité?

Qu'est-ce que vous ferriez si vous aviez vu Jake être maltraité? Qu'est-ce que vous ferriez si c'était une autre personne?

Discutez des idées et concepts que la classe juge importants pour leur contrat.

Ensemble, créer un contrat qui sera exécuté durant l'année.

COMMENT JE ME VOIS...



LES BÂTIMENTS TOURISTIQUES!

Jake, un personnage du spectacle « *Spelling 2-5-5* » est fasciné par l'architecture. Notre ville est pleine de bâtiments historiques.

- Rechercher un bâtiment de votre choix qui se trouve dans notre région.
- Ensuite, créer une brochure touristique qui encourage les gens de visiter le bâtiment.
- Créer une présentation de promotion de 2 minutes pour votre bâtiment choisi pour encourager vos amis à y aller!

Soyez créatif! Utilisez des photos et assurez-vous d'inclure les informations suivantes:

- L'histoire du bâtiment
 - Quand a-t-il été construit?
 - Qui l'a construit?
 - Pourquoi? Est-ce que le bâtiment a d'autres raisons d'être?
 - Est-ce qu'il y a des incidents qui sont importants à noter?
- Comment est-ce que le bâtiment est utilisé maintenant?
- Style d'architecture
 - Décrire le style
 - Est-ce qu'il y a d'autres bâtiments fameux avec le même style?
- Événements importants
 - Est-ce qu'il y a des événements importants qui ont lieu là?

LES BANDES DESSINÉES

Recréer l'expérience de Simon et Jake dans le spectacle « *Spelling 2-5-5* » en créant votre propre bande dessinée!

Matériel requis:

- Document d'histoire (des grands morceaux de papier divisé en cellules pour chaque dessin et des lignes pour écrire l'histoire)
- Matériaux pour dessiner et colorier
- Du papier grand format pour les bonnes copies, ou un ordinateur pour chaque étudiant, plus l'accès à l'internet pour utiliser www.bitstrips.com

L'activité:

- Après d'avoir distribué les documents d'histoire à chaque étudiant, ils doivent écrire des sous-titres sous chaque boîte qui représente les parties de l'histoire.
- Les étudiants dessinent une image dans chaque boîte qui correspond aux sous-titres. L'enseignante regarde la bande dessinée pour voir l'exactitude.
- Les étudiants complètent une bonne copie et préparent une foire des bandes dessinées pour qu'ils puissent voir les travaux et les interprétations des autres.

* Vous pouvez aussi utiliser *Bitstrips* qui est un programme pour créer les bandes dessinées à l'ordinateur. Vous pouvez trouver le programme à www.bitstrips.com