

DESSINS SEQUENTIELS D'ANIMAUX

Y21
Madame MENAGER

OBJECTIF PEDAGOGIQUE

Ce jeu permet essentiellement des activités d'observation et d'organisation spatio-temporelle. En outre, les dessins peuvent être reproduits par les enfants, à partir de la progression séquentielle proposée pour chaque série graphique.

Le matériel peut être utilisé sous forme d'exercices, ou de jeux de société (pour lesquels trois groupes d'enfants peuvent jouer simultanément).

NIVEAU

A partir de 3/4 ans pour les classements spatio-temporels.

A partir de 4/5 ans pour la reproduction des dessins séquentiels.

MATERIEL

105 cartes, en vingt et une séries : sept de 4 cartes - sept de 5 cartes - sept de 6 cartes
3 fiches récapitulatives.

CLASSEMENTS SPATIO-TEMPORELS (difficulté progressive, en fonction du nombre de cartes de la série)

Dans une même série, chaque carte se différencie de la précédente par l'apport d'un nouvel élément graphique. L'enfant doit donc classer les cartes, de la gauche vers la droite (ou éventuellement, de haut en bas) dans l'ordre d'apparition de chacun de ces nouveaux éléments, afin d'arriver au motif achevé — ce dernier étant le seul à être colorié, ce qui constitue un repère final. L'enfant peut également, s'il a bien compris ce qui précède, classer les cartes dans l'ordre inverse (d'une carte à l'autre, un élément graphique disparaît).

REPRODUCTION DES DESSINS SEQUENTIELS

La reproduction de ces dessins est assez difficile avant l'âge de 5/6 ans, surtout pour certaines séries. Cependant, cette activité sera grandement facilitée si l'adulte trace le premier élément graphique (ou une partie de celui-ci) pour la mise en page. Les enfants plus jeunes peuvent participer aussi à ce travail, en ajoutant aux grandes lignes préalablement tracées, des détails tels que les yeux, les oreilles, la queue... ; ils peuvent également repasser au feutre de couleur sur un tracé réalisé au crayon par l'adulte.

SERIES : 4 CARTES



le hérisson



le canard



le lapin



la coccinelle



la souris



l'escargot



la grenouille

SERIES : 5 CARTES



le poisson



la tortue



la poule



le papillon



le chien



le mouton



l'oiseau

JEU DE LOTO - pour 2 ou 3 joueurs (+ 1 éventuel meneur de jeu)

Matériel : six séries de 4 cartes — ou six séries de 5 cartes — ou six séries de 6 cartes.

Trois groupes peuvent ainsi jouer simultanément.

Les joueurs se partagent les cartes des dessins qui sont coloriés. Les autres cartes, face cachée, sont tirées par le meneur de jeu ; elles peuvent aussi être tirées par les joueurs eux-mêmes, à tour de rôle — les cartes non gagnées retournant à la pioche, ce qui stimule ainsi l'attention des partenaires qu'elles intéressent.

Le gagnant est le premier qui a rassemblé — et placé en ordre (horizontalement ou verticalement) — ses séries.

— Après ce jeu de loto, on peut proposer aux enfants de trier les avant-dernières et les dernières cartes de chaque série, afin d'organiser le jeu suivant :

JEU DE MEMOIRE VISUELLE

Les cartes sont étalées, face cachée. On joue à tour de rôle, en retournant 2 cartes. Si celles-ci correspondent au graphisme d'un même animal, on gagne un pli.

Le gagnant est celui qui a rassemblé le plus de cartes.

— On peut rendre le jeu plus subtil en jouant avec les premières et les dernières cartes.

LES 3 FICHES sont intéressantes pour le rangement des cartes, par séries. En outre, elles peuvent être utilisées comme base d'un autre jeu de loto, pour 3 joueurs — avec les 21 cartes coloriées à tirer : simple correspondance entre grands et petits dessins. Par ailleurs, les enfants de 5/6 ans pourront reproduire le nom d'un animal, après l'avoir dessiné ; les 21 noms, inscrits sur des étiquettes mobiles, pourront aussi être utilisés pour des exercices et jeux d'association avec les cartes (lecture globale)...

SERIES : 6 CARTES

le chat



le hibou



le dauphin



le serpent



le pingouin



l'écureuil



l'abeille



























































