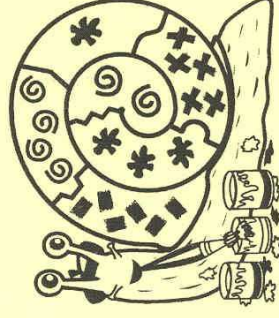




BP 11 • 77501 Chelles cedex 01
Tél. : 01 64 21 44 14
e-mail : oiseau-magique@wanadoo.fr

www.oiseau-magique.com

Julot, l'artiste



Jeu de dénombrement,
de discrimination visuelle
et de décodage.

Auteur : Adeline Gervais - Illustrations : Patrice Le Quérré

Option :

Jeu collectif : avec 1 dé traditionnel de 1 à 6

Matériel :

- 1 plateau par enfant.
- Les 36 pièces sont mélangées et posées sur la table.
- Une fiche consignes par enfant côté modèle.

But du jeu :

Etre le premier à remplir correctement sa coquille.

Déroulement du jeu :

Le joueur lance le dé à son tour, prend la pièce dont la quantité est identique à celle du dé puis regarde si elle correspond à une pièce représentée sur sa fiche consignes.

Si oui, il la place sur son plateau, sinon il la repose et passe son tour.

Prolongement :

On peut utiliser un dé de chiffres à la place du dé de constellations.

Il en serait de même avec un dé 6 couleurs traditionnelles.



Fabriqué
en France

Mars 2008

Matériel :

- 6 plateaux.
- 36 pièces décorées (taches, soleils, croix, spirales, traits et fleurs).
- 4 séries de 6 fiches consignes de difficultés croissantes, Au dos : autocorrection (modèle à reproduire).

● : informations codes couleurs

▲ : informations quantité.

Sur 3 fiches, la quantité est donnée par un dé constellations.
Sur 3 fiches, la quantité est donnée par un chiffre.

■ : informations quantité + symboles

◆ : informations mixtes, couleurs ou symboles ou quantités.

Objectifs

- Etre capable de placer correctement les morceaux de coquilles en observant les analogies et les différences.
- Développer chez l'enfant son esprit de logique.
- Développer les sens de l'observation et de la prise d'indices.
- Acquisition de plusieurs notions mathématiques :
 - classement,
 - correspondance terme à terme,
 - comparer et dénombrer des quantités de 1 à 6,
 - associer une quantité à la constellation correspondante,
 - lecture de nombre.
- Accepter et suivre des règles du jeu.

Mode opératoire

Matériel :

Un plateau par enfant et les morceaux de coquille éparpillés sur la table.

Jeu n°1 : sans consignes

Découverte du jeu / Manipulation libre.

Déroulement :

Chaque enfant remplit la coquille de son escargot avec les morceaux de son choix.

Jeu n°2 : avec consignes verbales

L'enfant doit exécuter des consignes simples portant sur la couleur, le dessin ou la quantité.

Exemples :

- Faire un escargot tout rouge
- Faire un escargot uniquement de fleurs
- Faire un escargot ayant 2 symboles sur chaque morceau de coquille.

Déroulement :

Chaque enfant remplit la coquille de son escargot en suivant les consignes.

Jeu n°3 : avec fiches consignes 4 niveaux de jeu

L'enfant dispose d'un plateau et d'une fiche consignes.

Au début, prendre la série la plus simple : ● puis prendre successivement les autres séries ▲ ■ ◆.

Déroulement :

Chaque enfant remplit la coquille de son escargot en suivant les consignes de sa fiche.

Autocorrection au dos de la carte.

Prendre obligatoirement les 6 fiches de la même série (indiquées).

Jeu n°4 : collectif

Matériel :

- 1 plateau par enfant.
 - 1 fiche consignes par enfant (Prendre la série la plus simple, puis prendre successivement les séries plus complexes).
- Les 36 pièces sont mélangées et posées sur la table. Il est possible de les retourner pour certaines consignes.

But du jeu :

Etre le premier à avoir rempli la coquille de son escargot avec les morceaux indiqués sur la fiche.

Déroulement du jeu :

Chaque joueur, à son tour, tire une pièce et la place sur son plateau. Si la pièce ne convient pas, il la repose sur la table et passe son tour. Autocorrection au dos de la fiche.