

LES POULES ET LES OEUF DE PÂQUES

FICHE D'UTILISATION :

Jeu éducatif et évolutif, à partir de la section des petits / moyens, pour 1 à 4 joueurs.

Jeu individuel ou collectif.

Ce jeu peut être utilisé sous forme de jeux de société, d'exercices ou d'outil d'évaluation.

Présentation du matériel :

4 plateaux

- 16 pièces (8 oeufs coupés en deux) par poule, 64 pièces en tout.
- 12 cartes modèles. 3 séries de difficulté croissante :
vert \Rightarrow bleu \Rightarrow Rouge.

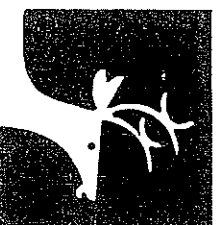
- Les cartes de chaque série sont également de difficulté croissante, elles sont numérotées de 1 à 4.

Objectifs du jeu :

- Reconstituer des encastrement.
- Développer chez l'enfant son esprit de logique.
- Isoler, reconnaître et nommer les propriétés des objets.
- Comparer des objets par leur dessin ou leur couleur.
- Etablir des relations entre des objets.
- Réaliser des collections en fonction d'un critère.
- Reconnaître des moitiés identiques.
- Familiarisation à la symétrie.
- Rechercher des informations sur une image.
- Repérer tous les éléments identiques aux modèles proposés.
- Organisation spatiale (repère, orientation).
- Acquisition de notions spatiales : à droite, à gauche, au-dessus, au-dessous.



ÉDITIONS PÉDAGOGIQUES
DU GRAND CERF
3, avenue du Grand Cerf - 93220 GAGNY



JEUX INDIVIDUELS :

Préparation du matériel

Un plateau par enfant.

Les 64 pièces, des 4 plateaux du jeu, éparpillées sur le surface de jeu.

JEUN°1

Découverte du jeu.

Manipulation libre.

Demander à l'enfant d'expliquer ce qu'il a fait. Il doit utiliser un vocabulaire précis.

JEUN°2

Jeu avec consignes n°1.

Objectifs spécifiques :

- Réaliser une collection en fonction d'un critère.

- L'enfant doit exécuter des consignes simples.

- La maîtresse donne à l'enfant la consigne d'encastrier des oeufs d'une même couleur dans sa poule (ex : mettre que des oeufs bleus...).

Jeu avec consignes n°2

Objectifs spécifiques :

- Réaliser une collection en fonction de deux critères.

- La maîtresse donne à l'enfant la consigne de toujours donner à sa poule des oeufs d'une même couleur mais, cette fois-ci, en faisant attention d'associer et d'assembler les deux moitiés identiques de chaque oeuf.

Jeu avec consignes n°3

Objectifs spécifiques :

- Réaliser une collection en fonction de deux critères.

- La maîtresse donne la consigne de donner à sa poule des oeufs d'un même graphisme, tout en faisant attention d'associer et d'assembler les deux moitiés identiques de chaque oeuf.

JEUN°3

Jeu avec cartes modèles

- Prendre au départ la série verte.

Objectifs spécifiques :

- Réaliser une collection en fonction de critères donnés au moyen d'une carte.

- La maîtresse donne à l'enfant la consigne de lire sa carte et de réaliser cette collection sur sa poule.

JEUN°4

Jeu avec cartes modèles.

- Prendre la série rouge.

Objectifs spécifiques :

- Réaliser une collection en fonction de critères donnés au moyen d'une carte.

- Être capable de bien positionner les oeufs sur la poule.

- La maîtresse donne à l'enfant la consigne de lire sa carte et de réaliser cette collection sur sa poule en faisant attention de bien positionner les oeufs sur sa poule.

JEUX COLLECTIFS :

JEUN°1

Matériel

Un plateau par enfant.

Les 64 pièces mélangées et posées sur la table.

Une carte modèle par enfant de la série la plus simple, la série verte.

Donner la carte n°1 au moins fort et la carte n°4 au plus fort.

But du jeu :

Être le premier à remplir correctement son plateau (La présence de la maîtresse est nécessaire pour le contrôle et le bon déroulement de l'activité).

Déroulement du jeu :

Chaque joueur, à son tour, tire deux pièces afin de constituer un des oeufs qu'il voit sur sa carte et le place sur sa poule. Si l'enfant se trompe, il doit reposer les 2 pièces sur la table et passer son tour.

JEUN°2

Prendre la série bleue.

Procéder comme pour le jeu n°1.

JEUN°3

Prendre la série rouge.

Procéder comme pour le jeu n°1.