



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

www.oiseau-magique.com

Balade dans 6 histoires...

Pinocchio

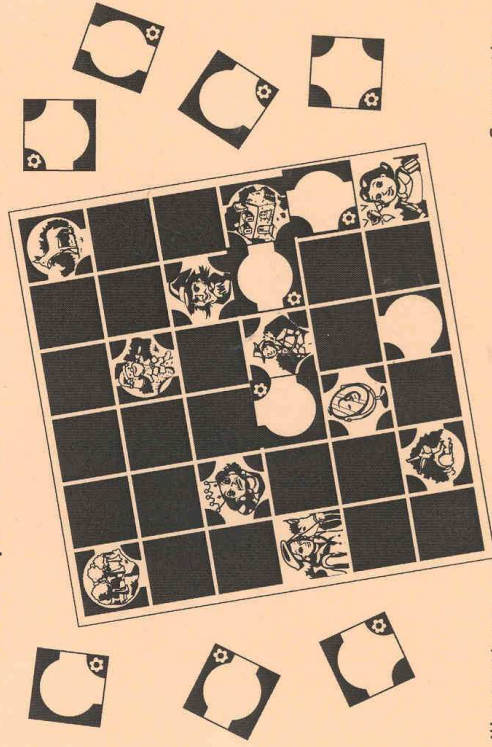
Blanche-neige

Prince et princesse

Cendrillon

L'île au trésor

Les 3 petits cochons



Illustrations :
Patrice Le Quéré

Conception :
Adeline Gervais

**JEU DE STRATÉGIE
& D'ORIENTATION SPATIALE**

Niveau 3

Sans les caches :

Utilisation de cartes consignes

Matériel :

Plateaux et pièces mobiles répartis par joueur.

• Cartes consignes recto (face numérotée). Toutes les pièces proposées par la fiche consigne doivent être impérativement utilisées.

- Carte 1 : 6 pièces imposées et identifiées.

- Carte 2 : 8 pièces imposées et identifiées (parcours plus longs).

- Carte 3 : Pièces identifiées dont la quantité est chiffrée (10).

Les points de passages obligatoires sont précisés (on n'est pas obligé d'imposer la chronologie des images).

- Carte 4 : 9 pièces imposées et identifiées. Les points de passage obligatoires sont précisés, mais attention : un point de passage habituellement autorisé peut être interdit (négation).

• Cartes consignes verso.

Une solution de parcours est suggérée.

Avec les caches :

Même protocole que précédemment. Le cache « moitié » est préalablement clippé en bas d'une carte consigne (afin d'augmenter la difficulté) en dissimulant les pièces « chemin » suggérées.



Ne convient pas à un enfant de moins de 36 mois.
Petites pièces, risque de suffocation.
Veuillez conserver ces informations.

FABRIQUÉ EN FRANCE

* Attention ! Ce jouet contient des aimants ou des composants magnétiques. Des aimants collés les uns aux autres ou à un objet métallique à l'intérieur du corps humain peuvent entraîner des lésions graves ou mortelles. En cas d'ingestion ou d'inhalation d'aimants, demandez immédiatement une assistance médicale. Veuillez conserver ces informations.



Novembre 2008

Objectifs pédagogiques

- Apprendre à l'enfant à se repérer et à s'orienter dans un quadrillage.
 - Réaliser des chemins en respectant des contraintes.
 - Utiliser et acquérir un vocabulaire lié à l'espace
 - Intégrer les notions de départ et arrivée
 - Identifier les accès ouverts et accès fermés
 - Développer les capacités d'observation, de logique et de concentration.
 - Anticiper un déplacement.
 - Rechercher une stratégie.
 - Utiliser et développer la mémoire.
 - Trouver une ou des solutions à un problème donné.
 - Apprendre à lire des messages codés pour construire un chemin.
 - Apprendre à lire un trajet fléché pour construire un chemin.
 - Développer l'attention et la discrimination visuelle
 - Suivre la chronologie d'un parcours
 - Identifier et décrire des images ; leur attribuer des caractéristiques.
- Matériel**
- 6 plateaux « histoire » : Blanche-neige, Pinocchio, Prince et princesse, Cendrillon, l'île au trésor, les 3 petits cochons.
 - 6 pions « personnage »
 - 18 pièces mobiles « chemin » par plateau. Pièces repérées par des symboles
 - 4 cartes consignées par plateau, imprimées recto/verso, de difficulté croissante.
 - 6 caches « moitié » à positionner sur les cartes consignées.

But du jeu

Aller d'un point à un autre en disposant des pièces " chemin " tout en respectant des contraintes.
L'enfant doit construire un chemin pour aider son personnage (pion) à atteindre son point d'arrivée tout en le protégeant des dangers et en ayant, parfois obligation de passer par divers lieux.

Mode opératoire

Niveau 1 :

Découverte, manipulation et stratégie

Matériel :

Plateaux et pièces mobiles répartis par joueur

Construire un chemin pour aider son personnage à atteindre son point d'arrivée tout en fermant ou en évitant les zones dangereuses. Possibilité de plusieurs parcours. Comparer, vérifier etc.

Niveau 2

Sans les caches :

Utilisations de cartes consignées comme plan de construction

Matériel :

Plateaux et pièces mobiles répartis par joueur

Prendre une carte consigne face numérotée pour se procurer les pièces identifiées sur la fiche. Retourner la fiche consigne et disposer les pièces sur le plateau comme indiqué par les bandeaux fléchés ou les parcours fléchés sur les plateaux quadrillés.

Avec les caches :

Même protocole que précédemment. Le cache « moitié » est préalablement cliqué en bas d'une carte consigne (afin d'augmenter la difficulté) en dissimulant les pièces « chemin » suggérées.