

Etape 4

Jeu de compréhension de consignes verbales avec cartes « texte » :

L'adulte lit les consignes de placement indiquées sur l'une des cartes textes.

But du jeu : identifier les images correspondant aux textes entendus et placer les images au bon endroit.

Variante pour enfants lecteurs :

Jeu de lecture de consignes avec cartes « texte » :

Le joueur lit les consignes de placement indiquées sur l'une des cartes textes.

But du jeu : identifier les images correspondant aux textes lus et placer les images au bon endroit.

Etape 5

Jeu de langage :

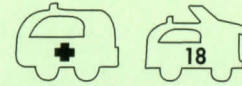
Le joueur exprime par lui-même les consignes de placement et les dicte à l'adulte.

But du jeu : exprimer des consignes verbales précises pour faire placer par un adulte les images au bon endroit.



Ref. GS1304 - 1 / septembre 2013

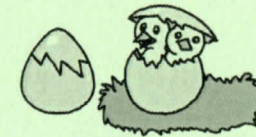
Le sens du détail[®]



version spéciale 2 joueurs

Jeu de discrimination visuelle et de prise d'indices

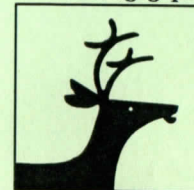
Auteur : Adeline Gervais - Illustrations : François Ruyer



Objectifs pédagogiques :

- Développer le sens de l'observation et la prise d'indices.
- Travailler la discrimination visuelle fine.
- Exercer sa mémoire visuelle et son attention.
- Savoir différencier des images.
- Identifier ses erreurs pour les corriger.
- Apprendre à décoder et à utiliser des informations (indices visuels et spatiaux)
- Positionner des pièces sur un plateau.
- Travailler les notions d'espace et utiliser le vocabulaire topologique : en haut à droite, en haut à gauche, au milieu à droite, au milieu à gauche, en bas à droite, en bas à gauche, au-dessus, sur, derrière, devant....
- Développer un sens logique.
- Développer la compréhension de consignes verbales (ou écrites si l'enfant est lecteur).
- Développer le langage pour exprimer une consigne verbale précise.

Editions Pédagogiques



du GRAND CERF

3, avenue du Grand Cerf 93220 GAGNY

Tél. 01 64 21 70 85

email : grand-cerf@wanadoo.fr

www.grand-cerf.com

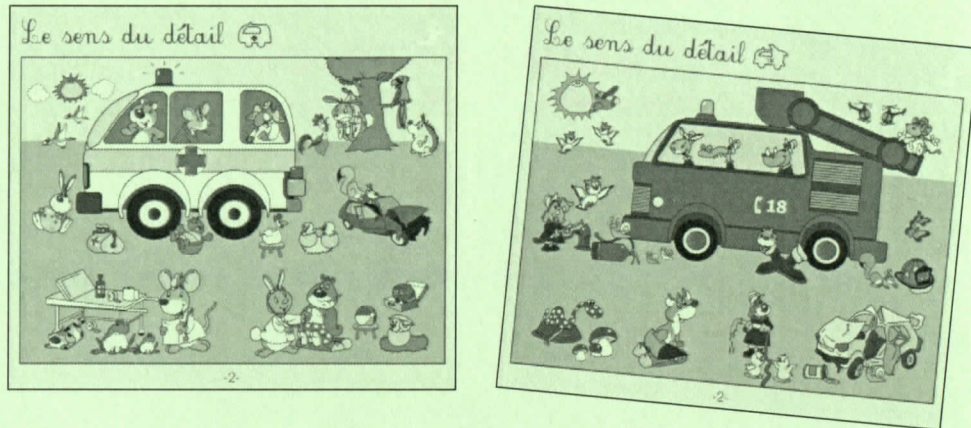
Matériel :

2 plateaux de 6 pièces réversibles sur le thème des secours (camion de pompiers et ambulance).

2 séries de 4 cartes consignes recto-verso numérotées de 1 à 8*.

2 séries de 2 cartes textes recto-verso numérotées de 1 à 4.

* Les derniers niveaux de consignes fonctionnent en fusionnant les 2 véhicules : camion de pompiers et ambulance.



Mode opératoire :

Les pièces sont imprimées sur leurs 2 faces et apporte chacune des informations différentes. En les manipulant, le joueur choisit la face répondant aux critères demandés.

Etape 1

Découverte et appropriation du matériel.

Jeu libre :

But du jeu : reconstituer son puzzle, au gré de sa fantaisie, avec des pièces illustrées recto-verso.

Ensuite, le joueur est invité à refaire un nouvel agencement, en changeant certains détails de la scène.

Etape 2

Jeu des erreurs :

Sur la table sont disposés une carte n°1 modèle carte couleur et un puzzle construit aléatoirement.

Règle du jeu n°1 : observer la carte. Regarder maintenant le puzzle : il y a des détails différents. Corriger les erreurs.

Règle du jeu n°2 : observer la carte. La cacher et regarder maintenant le puzzle : il y a des détails différents. Corriger les erreurs.

Etape 3

Jeu individuel avec cartes consignes 1 à 6 :

But du jeu : reconstituer son puzzle conformément au modèle illustré ou au modèle codé en plaçant les pièces et en les retournant si nécessaire.

Si le joueur a commis une erreur, l'adulte lui demande de corriger son erreur sans lui indiquer où elle est située.

Carte n°1 - modèle couleur quadrillé.

Carte n°2 - modèle couleur non quadrillé.

Carte n°3 - modèle dissocié couleur.

Carte n°4 - prise d'indices 6 cases.

Carte n°5 - modèle dissocié quadrillé noir et blanc

Carte n°6 - prise d'indices 3 zones (1 zone = 2 cases)

Jeu en duo avec cartes consignes mixtes 7 et 8 :

Deux joueurs vont se partager les 12 pièces du thème pour réaliser leur propre puzzle répondant aux critères demandés.

But du jeu : reconstituer son puzzle conformément au modèle illustré ou au modèle codé en plaçant les pièces et en les retournant si nécessaire.

Carte n°7 - modèle couleur dissocié deux puzzles mélangés

Carte n°8 - prise d'indices sur 6 cases de deux puzzles mélangés.

Variante :

Jeu de mémoire :

L'adulte montre une carte modèle que le joueur observe plusieurs secondes pour en mémoriser le contenu.

Puis le modèle est caché et le joueur doit reconstituer le puzzle à l'identique du modèle. Lorsque le joueur a terminé, il compare le résultat obtenu avec la carte modèle et corrige les erreurs éventuelles.