

CONTENU

Jeu comprenant **90 photographies** divisées en **30 séries**. Chaque série comporte 3 photographies d'un même personnage **de face, de côté et de dos**. Le jeu est organisé avec **10 fiches-maîtresses** allongées. Chaque fiche-maîtresse correspond au début de 3 séries que l'enfant doit compléter vers la droite avec les fiches de photographies correspondantes (du même personnage).

CARACTERISTIQUES PSYCHOPEDAGOGIQUES

Le contenu didactique de ce matériel repose sur l'ASSOCIATION LOGIQUE et SEQUENTIELLE de chacune des séries de 3 photographies. Les personnages représentés sur les photographies sont très faciles à différencier entre eux, que ce soit par leurs différentes tenues ou par les objets qu'ils portent, faciles à identifier et à nommer pour l'enfant, et leur utilité facile à déterminer. Les séries recréent des personnages quotidiens : docteur, danseuse, cuisinier, motard, joueur de tennis, etc. Tous sont connus de l'enfant. Les séries permettent à l'enfant de prendre conscience des différentes POSITIONS et ORIENTATIONS DU CORPS, et avec cela de son propre SCHEMA CORPOREL (concept fondamental pour, par la suite, une bonne acquisition de la LECTURE et de l'ECRITURE). Il s'agit également d'un excellent moyen pour le DEVELOPPEMENT DU LANGAGE et l'utilisation des VERBES correspondant aux actions représentées dans les séries de photographies.

L'association "de face - de côté - de dos" à travers différents personnages développe un processus mental interne, qui permet à l'enfant d'établir une relation d'orientation entre les trois positions, soit une base pour intérioriser cette même relation dans son propre corps.

OBJECTIFS PSYCHOPEDAGOGIQUES :

- Développement et assimilation d'un vocabulaire de base.
- Développement de la pensée logique et du raisonnement spatio-temporel.
- Acquisition de la capacité à mettre en relation des objets, d'un point de vue fonctionnel.
- Intériorisation de l'ordre séquentiel des choses.
- Initiation pour travailler la pensée abstraite (sert de base pour établir des relations mentales et pour les premières étapes du passage de la pensée concrète à la pensée abstraite).
- Développement de l'observation, tant au niveau des objets et de leurs caractéristiques qu'au niveau de leurs fonctions.
- Amélioration de la coordination psychomotrice en manipulant les fiches et en les reliant correctement.

AGE

A partir de 3 ans.

SYSTEME DE JEU ET CONSEILS D'UTILISATION

- Il est recommandé de distribuer les 10 fiches-maîtresses allongées entre les enfants (maximum de 10 enfants en même temps). Noter que 5 des 10 fiches-maîtresses sont entourées d'un cadre rouge, et les 5 autres d'un cadre bleu. Cela permet de séparer les fiches en deux groupes et de jouer en même temps sur deux tables.
- La fiche-maîtresse allongée est la fiche initiale qui sert de guide pour compléter 3 séries de personnages. A partir de chacun des personnages de la fiche-maîtresse, l'enfant doit rechercher des photographies de ce même personnage dans les positions manquantes pour les placer à la suite, vers la droite. Après avoir identifié les fiches de tous les personnages qui apparaissent sur la fiche-maîtresse et après les avoir mises à côté de celle-ci, le but du jeu est atteint.
- Après distribution des fiches-maîtresses, il est conseillé de réaliser une série, à titre d'exemple, pour que les enfants comprennent plus facilement le système de jeu.