

je m'habille.

rouge

Objectifs pédagogiques

- Entraînement à la connaissance des constellations du dé (de 1 à 5 pour les enfants de Moyenne Section; de 1 à 6 pour les enfants de Grande Section).
- Connaissance du corps et sa mise en relation avec les vêtements au moyen d'un jeu de dé qui est une initiation au jeu de société.

Niveau d'utilisation

- A partir de 3 ans, jeu de rapprochement.
- A partir de 4 ans, jeu de société.

Description du matériel

Vous trouverez dans la même boîte un matériel plutôt destiné aux enfants de Maternelle Moyenne Section et un matériel plutôt destiné aux enfants de Maternelle Grande Section; cette distinction devra être adaptée en fonction de la connaissance du dé et du jeu de société que les enfants ont déjà acquis et de leur niveau général.

- Boîte de rangement comprenant 13 cartons, format 25 x 35 cm, deux dés (un de 1 à 5 et une face sans point; un dé normal), des cartons se répartissant comme suit :
 - quatre cartons représentant des enfants, garçons et filles; ils sont habillés de sous-vêtements sur deux cartons (Moyenne Section) et nus sur les deux autres (Grande Section),
 - cinq cartons prédécoupés représentant 45 vêtements amovibles, des boutons, deux cartables,
 - quatre cartons de rangement ou "placards" sur lesquels peuvent être posés les vêtements.

Le rapprochement entre planche d'un enfant et planche du placard correspondant, est indiqué par un dessin identique figurant en haut et à gauche; les contours de couleurs des vêtements dessinés sont un repérage supplémentaire à celui de la forme pour faciliter le classement.

Utilisation du jeu

Ce jeu intéresse les enfants à plusieurs niveaux :

- Plaisir d'habiller des enfants mannequins, personnages de grande taille (32 cm) avec des vêtements en carton fort et très variés.

- Jeu d'encastrement.

Les quatre planches vêtements peuvent être utilisées comme un jeu d'encastrement ; il s'agit de replacer au bon endroit vêtements et accessoires.

- Jeu de rapprochement et de correspondance terme à terme.

En utilisant les planches placards il faut établir une correspondance entre le vêtement et sa silhouette (à l'exception des boutons et du cartable).

- Jeu de classements.

Grouper ensemble par exemple les chaussettes ou les chaussures ou les bonnets...

Grouper ce qui porte un point ou deux points ou trois points... Faire des paires (paires de chaussures, de chaussettes, de moufles).

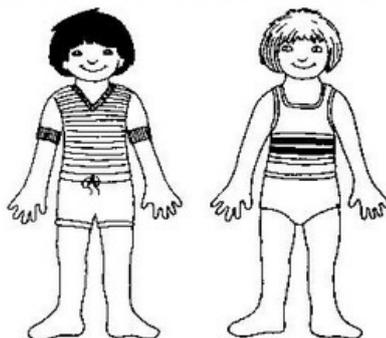
Les jeux à règle

Ils se pratiquent à deux niveaux.

SECTION DES MOYENS

- **Matériel**

Utiliser les deux silhouettes en sous-vêtements, les placards et vêtements correspondants et le dé portant les constellations de 1 à 5 et une face sans point.



- **Règle du jeu**

Chaque enfant doit habiller sa poupée dans un ordre convenu à l'avance, avec les vêtements qui portent chacun une des cinq premières constellations du dé.

— Si le dé se retourne sur la face sans point, l'enfant passe son tour.

— Si le dé se retourne sur une face avec points, il habille sa poupée avec le vêtement dont la constellation correspond à celle du dé.

Il existe alors deux possibilités :

ou bien l'enfant peut prendre le vêtement car il correspond à l'ordre logique dans l'habillement, ou bien il passe son tour.

- **Notions mathématiques**

Ce jeu est avant tout un entraînement à la connaissance des constellations du dé de 1 à 5.

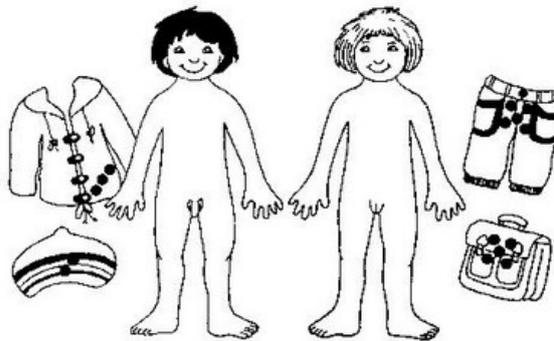
Dans l'habillement, il n'y a pas, au sens mathématique, une relation d'ordre stricte, mais seulement une convention d'un ordre admis à l'avance :

- notion de symétrie pour moufles et chaussures,
- notion d'ordinal dans le boutonnage du manteau : le premier bouton puis le deuxième...

SECTION DES GRANDS

- **Matériel**

Utiliser les deux silhouettes nues, les placards et vêtements correspondants et le dé normal.



- **Règle du jeu**

La même que celle du jeu de la Section des Moyens.

- **Notions mathématiques**

Identiques à celle du jeu précédent.

- **Déroulement du jeu**

— Chaque joueur prend une silhouette fille ou garçon et classe les vêtements dans le placard.

— On joue à tour de rôle en se passant le dé.

— Si le dé se retourne sur une constellation portée par plusieurs pièces de l'habillement, il faut choisir celle qu'il est possible de mettre en respectant l'ordre décidé à l'avance. Si le joueur ne peut placer aucun vêtement il passe son tour.

— Le premier qui a complètement habillé sa poupée doit faire un cinq pour prendre le cartable et gagner.

- **Progression possible dans les contraintes**

L'établissement de la règle ou des règles successives sera prétexte à un moment de langage.

On part de la réalité pour comparer, discuter, proposer.

Quand la règle est déterminée on la respecte comme dans tout jeu de société mais rien n'empêche d'en établir une autre à un autre moment.

Première règle.

Habiller la silhouette en commençant par les sous-vêtements, les chaussettes, les chaussures, la jupe, le pull puis l'anorak, le bonnet, les moufles.

Deuxième règle.

On peut décider de mettre les deux chaussettes l'une après l'autre ce qui oblige à passer son tour tant qu'on a pas fait une deuxième fois la constellation de la chaussette.

On procède de la même façon pour les chaussures et les moufles.

Troisième règle.

On peut décider que si le joueur commet une erreur dans l'ordre de l'habillement et s'en aperçoit, il peut déshabiller sa poupée, à condition d'obtenir la constellation correspondante avec le dé, pour chaque vêtement à enlever.

Ce jeu ne diffère de celui de la Section des Moyens que par l'utilisation de toutes les constellations du dé et un plus grand nombre de pièces de vêtement à mettre, ce qui demande à l'enfant plus d'organisation, de réflexion et de rapidité dans le choix.

L. Champdavoine, G. Mazeau, Directrices d'Écoles Maternelles.