

# Jeu des portraits

## Objectifs pédagogiques

- Reconnaître et nommer les différentes parties du visage.
- Reconnaître un codage.
- Utiliser un code et raisonner logiquement.
- Comprendre la négation d'une consigne.
- Imaginer et créer.

## Niveau d'utilisation

- À partir de 5 ans.
- De 1 à 6 enfants.

## Description du matériel

- **16 fiches portraits en carton fort pelliculé** (10,5 × 7,5 cm) aux illustrations originales. Au verso de ces fiches 4 bandes indices pour définir les cheveux, les yeux, le nez et la bouche.
- **64 bandes en carton fort pelliculé** (15 × 4,5 cm) (16 pour chacune des 4 parties du visage).
- **1 notice pédagogique.**

## Démarche pédagogique

### *Activités préalables*

Se regarder mutuellement dans un miroir.

Décrire la chevelure, les yeux, le nez, la bouche.

Dessiner des portraits : le sien, des enfants de la classe, de l'enseignant.

Reconstituer des portraits imaginaires en découpant des photos dans des magazines : 1 bande pour les cheveux, les yeux, le nez, la bouche.

### *Déroulement de l'activité*

Observer et décrire les 16 fiches portraits.

Trier et classer les 64 bandes par type.

Reconstituer chaque portrait terme à terme.

Inventer de nouveaux portraits : toutes les bandes sont conçues pour s'assembler entre elles.

Retourner les fiches portraits, décrypter et mémoriser le code du verso.

### *En autonomie*

Prendre 1 ou plusieurs portraits sans les regarder.

Décoder les consignes du verso et reconstituer le ou les portraits avec les bandes.

Retourner les fiches portraits pour valider son choix.

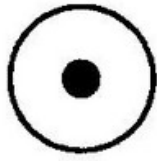


cheveux  
pas cheveux

cheveux blonds  
cheveux pas blonds



cheveux frisés  
cheveux pas frisés

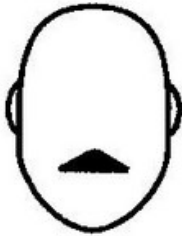


yeux ronds  
yeux pas ronds

yeux bleus  
yeux pas bleus



lunettes  
pas de lunettes



moustache  
pas de moustache

blonde  
pas blonde



grosse moustache  
pas grosse moustache



bouche fermée  
pas bouche fermée



sourire  
pas sourire