

# Jeux de mains

## Objectif pédagogique

Nos mains ne sont pas superposables. La perception de cette particularité est un préalable indispensable pour accéder à la connaissance de la latéralité.

Ce matériel permet de prendre conscience de cette singularité grâce à la superposition possible de la main de l'enfant sur la photo (photo en taille réelle).

## Niveau d'utilisation

- À partir de 2 ans (cycle des apprentissages premiers, éducation spécialisée)
- Utilisation en petit groupe, individuelle

## Description du matériel

- 24 planches de jeu en couleur numérotées de 1 à 24.
- 32 cartes-photos à jouer.
- 1 notice pédagogique.

### • *Les planches de jeu*

Trois types de planches de jeu sont proposées :

– de 1 à 10 :

Les mains sont nues et adoptent des positions caractéristiques qui sont facilement reproduites par imitation ou superposition sur la photo ;

– de 11 à 16 :

Chaque main tient un objet familier : crayon de couleur, petite cuillère, ciseaux ;

– de 17 à 24 :

Main droite et main gauche sont groupées en position symétrique ou différente.

Sur chacun des seize premiers plans de jeu, on trouvera :

– une première case (à droite ou à gauche) occupée par la photo-modèle d'une main grandeur nature ;

– une deuxième case, vide, dans laquelle il faudra placer une carte-photo identique au modèle.

Sur les huit autres plans de jeu, on trouvera un emplacement permettant de poser les deux cartes-photos correspondant à la photo modèle.

### • *Les cartes-photos*

Elles reproduisent chaque modèle de position de main.

## Utilisation

Une prise de contact préalable est nécessaire de manière à favoriser la familiarisation avec les différents éléments à utiliser.

Cette première approche pourra déboucher sur des observations, remarques et découvertes non dépourvues d'intérêt.

### • *Les planches de jeu et les cartes-photos*

On attribue une ou plusieurs planches à chaque enfant. Les cartes-photos correspondantes sont placées, mélangées, au centre des joueurs ; elles constituent une pile-talon puis le jeu s'organise selon la règle classique du loto. On peut aussi disposer, au centre du groupe, les cartes-photos en vrac faces visibles ; chacun cherche la carte qui convient pour compléter chaque planche en sa possession.

La consigne de recherche peut varier : « cherche la même main », « cherche l'autre main »...

### • *Les cartes-photos seules*

#### – Jeu des imitations

1. Le meneur de jeu montre une carte-photo ; les joueurs imitent avec la « bonne » main, dans l'espace ou à plat sur la table.

2. Le meneur de jeu, avec une de ses mains, gestualise dans l'espace, une position correspondant à une carte-photo. Les joueurs doivent retrouver la carte-photo qui correspond (les cartes-photos ayant été préalablement étalées et disposées, en lignes, en colonnes ou en carré, devant les joueurs).

3. Le meneur de jeu sélectionne un petit nombre de cartes-photos et les montre aux joueurs (le temps de bien mémoriser). Puis ces cartes sont retournées faces cachées. Le meneur tire alors l'une d'elles et la dissimule.

À tour de rôle, les joueurs proposent une position de main en tentant de retrouver la position cachée par le meneur. Le joueur qui trouve la position de main cachée prend la place du meneur.

#### – Jeu du memory

1. En colonnes : constituer deux colonnes de cartes-photos, faces cachées ; une à gauche pour les mains gauches, l'autre à droite pour les mains droites. Le joueur retourne une carte dans chaque colonne et tente de reconstituer une bonne paire.

2. En lignes : constituer deux lignes de cartes-photos, faces cachées. Les mains droites et gauches sont mélangées. Le jeu précédent peut se jouer en lignes.

3. En carré : comme au jeu classique du memory.

### **Remarques**

– Le nombre de cartes utilisées pour chaque forme de jeu, variera en fonction de l'âge et des possibilités des joueurs.

– Dans un premier temps, les planches seront utilisées de manière à ce que les mains soient perçues de son propre point de vue, c'est-à-dire avec le poignet en bas.

Plus tard, après utilisation répétée et selon les progrès effectués, on peut envisager de modifier l'orientation des planches de jeu en plaçant les modèles à droite, à gauche, en haut et en bas.