



LACIMAGES

Description du jeu :

- 4 plateaux perforés transparents, imprimés avec un tableau à double entrée (forme, couleur).
- Des lacets colorés.
- 10 modèles recto-verso (une face codage, une face sujet réalisé).
- 2 grilles vierges pour que l'enfant réalise lui-même son codage.

Utilisation :

L'enfant choisit le modèle qu'il veut réaliser. En se référant au codage il choisit les lacets qui correspondent au modèle et réalise le dessin.

Deux grilles vierges (qui pourront être photocopiées) peuvent servir à l'enfant qui réalise son propre modèle et peut ensuite en réaliser le codage pour les autres enfants. L'aide de l'adulte sera sans doute utile dans un premier temps.

Ce matériel peut bien sûr être aussi utilisé sous forme ludique sans codage.

Compétences mises en œuvre :

- Traitement des informations : discerner les analogies, les différences : formes, couleurs (tableau à double entrée), repérage des lignes et des colonnes.
- Décoder et coder un trajet (respecter le sens de lecture).
- Comprendre et exécuter une consigne visuelle.

ÉDITIONS PÉDAGOGIQUES DU GRAND CERF
3, avenue du Grand Cerf - 93220 GAGNY