

pistes magiques

Objectif pédagogique

Développement psychomoteur de l'enfant :

- dans sa motricité globale
 - soutien tonique
 - coordination des mouvements
 - contrôle et maîtrise gestuels
 - latéralisation
- dans sa motricité fine
 - habileté digitale
 - adresse de la main.

Niveau d'utilisation

- A partir de 4 ans.
- Exercice individuel ou en compétition.

Description du matériel

- 6 plateaux en plastique thermoformé collé sur du carton (25 x 35,5 cm).
- 2 figurines aimantées avec les bâtonnets correspondants.
- Notice pédagogique.

Démarche pédagogique

Grâce à la magie de l'aimant, l'enfant va être amené à mobiliser son attention et à projeter sa volonté pour animer les figurines. Ce faisant, il exécutera des gestes qui préparent les futures réalisations graphiques et scripturales = monter, descendre, tourner, aller obliquement, aller de gauche à droite, revenir sur sa trace, etc.

Tout en jouant, l'enfant fera un exemple d'exercices moteurs qui soutiendront en partie son développement psychomoteur général et son développement au niveau des activités fines, contribuant ainsi à la préparation de la conquête du graphisme.

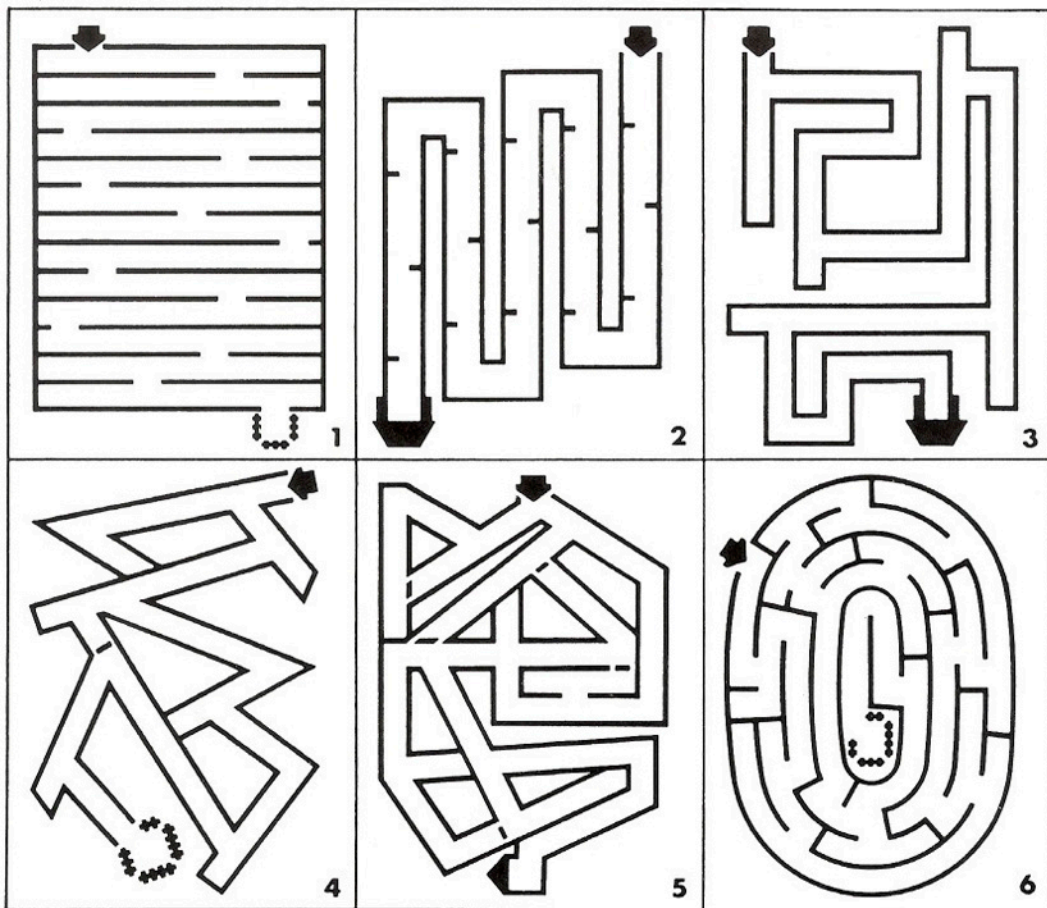
Utilisation du jeu

Le jeu se compose de 6 plateaux et 2 jeux de figurines aimantées. Chaque plateau comporte un trajet dont le départ est matérialisé par une flèche et l'arrivée par une maison ou un enclos.

Les 6 trajets sont tous différents. Ils pourront d'abord être explorés par l'enfant avec son doigt pour qu'il découvre les règles de circulation.

Le jeu proprement dit se joue avec une figurine, placée sur la flèche de départ. Le plateau est tenu d'une main, l'aimant de l'autre. Ce dernier devra être appliqué sous le plateau, exactement au-dessous de la figurine qui, sous l'effet magnétique, s'animerait et progresserait tout au long du chemin le plus court, en heurtant le moins possible les parois ou obstacles, en s'arrêtant le moins possible, en effectuant le moins possible de retours en arrière.

Nota : chaque plateau peut avoir quatre utilisations suivant la position de la flèche – départ qui pourra se mettre en haut, puis en bas, à gauche puis à droite.



Ces 6 plateaux peuvent être employés sans suivre de progression systématique. Cependant, celle-ci existe et peut être suivie si besoin est :

Plateau 1 • Contact et familiarisation avec le matériel

- Activité psychomotrice globale

Plateau 2 • Familiarisation

- Contrôle et maîtrise du geste

Plateau 3 • Lignes droites horizontales et verticales

- Sens haut → bas, bas → haut, droite → gauche, gauche → droite

Plateau 4 • Lignes droites obliques

- Anticipation visuelle du geste

Plateau 5 • Lignes droites horizontales, verticales et obliques

- Anticipation visuelle

Plateau 6 • Lignes courbes

Nota : la figurine pourra être placée, dans un autre temps, dans la maison ou dans l'enclos. Il s'agira alors de "sortir" et non plus de "rentrer". Là aussi, l'abri pourra être situé en haut, en bas, à droite et à gauche.