

Pistes magiques 2

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.

Niveau d'utilisation

- À partir de 5 ans (cycle des apprentissages fondamentaux, éducation spécialisée)
- Exercice individuel ou en petit atelier

Description du matériel

- 6 plans de jeu en plastique : dim. 25 x 35,5 cm.
- 4 figurines aimantées, 4 bâtonnets.
- 1 notice pédagogique.

Démarche pédagogique

L'enfant devra animer les figurines en mobilisant son attention.

Grâce à la magie de l'aimant, il exécutera les gestes préparatoires aux futures réalisations graphiques. Avec ce deuxième jeu de pistes, suite de « *Pistes magiques 1* », l'enfant perfectionnera particulièrement sa maîtrise des obliques dans le cadre du losange dont l'intégration marque l'avancée dans le développement global.

Utilisation du jeu

Chaque plateau comporte un trajet dont le départ et l'arrivée sont ou ne sont pas matérialisés. Les six trajets sont tous différents et de difficulté variable. Dans un premier temps, l'enfant peut explorer la piste avec le doigt afin d'en découvrir les règles de circulation.

Le jeu proprement dit se joue avec une figurine placée à l'entrée du parcours, une fois celle-ci repérée. Le plateau est tenu d'une main et l'aimant de l'autre. L'aimant devra être appliqué sous le plateau, exactement au-dessous de la figurine qui, sous l'effet magnétique, progressera en direction de l'arrivée.

Remarque

Les six pistes peuvent être employées sans suivre de progression systématique. Cependant, la numérotation de 1 à 6 correspond à un ordre croissant de difficulté.

