

Poster les lettres

Le jeu consiste, avec ou sans dé, à "poster" correctement les lettres dans les diverses ouvertures de la boîte-aux-lettres.

Les lettres sont marquées d'un timbre poste d'une couleur spécifique, qui correspond à celle qui encadre les plaquettes-pilotes mises en jeu sur la boîte aux lettres.

Les plaquettes-pilotes précisent la tâche des joueurs: formes, quantités et couleurs. Elles motivent le choix que présente la boîte-aux-lettres.

Il est important que les joueurs s'en tiennent à la correspondance de la couleur du timbre-poste avec celle du cadre des plaquettes-pilotes, mises en jeu.

Seule exception à la règle : la carte-pilote des couleurs. En ce cas le dé-couleurs est superflu et les cartes aux timbres bleus et verts seront distribuées aux joueurs.

Le jeu avec le dé en couleurs

Les lettres avec timbres bleus, par ex. sont distribuées aux enfants.

De même la carte-pilote-formes, par ex., mais sous cadre bleu sera placée sur la boîte-aux-lettres et le dé des couleurs mis en circulation.

Chacun des joueurs, à tour de rôle, jette le dé. S'il jette 'rouge', il prendra une carte de la même couleur dans son jeu et la postera dans l'ouverture appropriée de la boîte-aux-lettres. Il fera abstraction des quantités.

NB. Si le joueur jette blanc, il peut choisir 2 cartes dans son jeu et les poster dans les ouvertures appropriées.

De même les cartes-pilotes-quantités et couleurs- seront placées sur la boîte-aux-lettres et le jeu se déroulera conformément aux règles précitées.

Le jeu avec le dé chiffré

Le dé chiffré ne portant qu'à 6, seules les cartes-pilotes avec cadre vert entrent en jeu. Celui d'entre les joueurs qui jette le 6 peut, au choix, poster 2 de des lettres dans les ouvertures appropriées.

Phase préalable au jeu

Le matériel du jeu sera mis à disposition des enfants afin qu'ils puissent s'y familiariser et l'expérimenter. Ils en discuteront en groupes, ensuite avec l'institutrice. Celle-ci expliquera la portée des cartes à jouer et des plaquettes pilotes.

Contrôle

Le contrôle n'est pas évident. Quand un joueur opte pour telle ou telle ouverture de la boîte-aux-lettres pour y glisser sa lettre, il est invité à motiver son choix et à l'expliquer (exercice de langage) à ses partenaires.

Les plaquettes 'lettres' excluent, bien sûr, la lecture d'une lettre : il suffit que le joueur reconnaisse dans le groupe de lettres figurant sur ses cartes celle qu'il identifiera comme identique avec celle de la plaquette-lettre.

BUT PÉDAGOGIQUE: DÉVELOPPEMENT FONCTIONNEL

LES DIFFÉRENTS ASPECTS:

1. OBSERVATION VISUELLE
 - a. Observation de données constantes
 - b. Mémoire visuelle
2. PENSER - FAIRE
 - a. Ordonner, trier
 - b. Analyser les quantités

BUT PÉDAGOGIQUE: Formation sociale

- ### LES DIFFÉRENTS ASPECTS:
1. Travailler ensemble
 2. Règles du jeu

STADE DE FAMILIARISATION:

Il faut laisser largement le temps aux enfants de se familiariser avec le matériel. Ceci peut se faire avec l'animatrice ou dans de petits groupes d'enfants. Après cette familiarisation, l'animatrice explique aux enfants le but des fiches d'instruction.

FICHES D'INSTRUCTION:

Chaque fiche est pourvue d'un cadre de couleur (rouge par exemple). Les "lettres" qu'il faut trier à partir de cette fiche sont pourvues d'un "timbre" de la même couleur (donc, rouge aussi).

CONTRÔLE:

Cette fois-ci, l'auto correction est volontairement écartée. Quand un enfant a terminé une instruction, l'animatrice peut lui demander de raconter (utilisation active du langage) pourquoi il a placé certaines "lettres" dans certaines "boîtes aux lettres". Cette "justification" peut également se faire vis à vis d'un autre élève.

Sur les fiches où se trouvent des lettres (d'alphabet), le but **n'est pas** de laisser lire aux enfants les mots sur les "lettres", mais uniquement de les laisser identifier quelques lettres (d'alphabet) dans des mots.

BOITE AUX LETTRES (UN JEU POUR 4 À 6 ENFANTS)

Les "lettres" avec des "timbres" bleus et verts sont réparties entre les enfants. La fiche d'instruction de couleur est placée dans la boîte aux lettres et les enfants reçoivent un dé de couleur.

Chacun doit lancer le dé à son tour. Si par exemple un enfant lance le vert, il peut "poster" une carte avec des images vertes, et ainsi de suite avec les autres couleurs.

Si l'enfant lance un blanc, il peut déterminer lui-même la quelle des deux "lettres" il veut "poster", mais il reste entendu que les lettres doivent être postées dans les bonnes ouvertures.

Ce jeu peut se jouer aussi avec un dé à chiffres, mais seulement avec les "lettres" aux "timbres" verts (animaux). Si un 6 est lancé, l'enfant peut choisir 2 "lettres" à poster.

Groupe de Travail Pedomat

Distributeur exclusif.

P.B.L.

20, rue Commandant-cottenest
Boite Postale 87,
19103 BRIVE

Téléphone (55) 74.26.11
No insee 718 19 031 0 003
No sirene 675 612 410 000 18