

Les labyrinthes magnétiques

Labyrinthe permettant aux enfants de développer leur motricité fine, leur dextérité, leur coordination œil-main. A l'aide d'un stylet aimanté déplacer les billes avec ou sans consignes. Il faut comprendre le rôle de l'aimant pour pouvoir jouer. L'aimant permet de vérifier si l'on suit le chemin, si la bille ne suit plus, je ne suis plus dans le chemin.

Tortue et papillon : labyrinthe où il faut guider les billes de couleur à l'aide d'une baguette magnétique vers les poches de la bonne couleur.



Le coloredo

Découverte et association des couleurs pour réaliser un dessin. Une phase de découverte est indispensable avant. Il faut apprendre à fixer les pions, à les encastrer sur la grille et à les retirer. Le travail de motricité fine est donc important. Une deuxième étape sera de remplir sa grille selon une consigne. Par exemple : accrocher les pions rouges et seulement les rouges, réaliser une ligne bleue et une ligne jaune... Enfin l'association avec les modèles sera proposée.



Les jeux d'association d'images

Ces jeux d'association permettent de travailler la lecture d'image. Apprendre à se repérer dans un premier temps tout en nommant les objets, à observer, regarder et comparer. Il faut également trouver le même et donc rapprocher deux images identiques.

Les lotos

Une phase individuelle est indispensable pour apprendre à jouer : je pose dessus (en montrant l'image de la planche) la carte qui a la même image, celle qui est pareil. Ensuite une phase collective à 2 ou 3 enfants sera proposée : qui a cette carte sur sa planche ? Et nous terminerons par un jeu de loto avec pioche des cartes. Chaque enfant apprend à jouer avec les autres et à attendre son tour.



Les dominos

Une fois le principe du loto acquis et la notion de même image globalement comprise, nous pourrons jouer aux dominos.

Une première phase de découverte sera de réaliser un chemin pour que le bonhomme (playmobil) puisse avancer et traverser la table. Il faut donc collectivement associer les dominos et trouver les mêmes images. Une première difficulté apparaîtra, il ne faut pas superposer les images mais les accoler. On la verra donc deux fois. Pour résoudre ce problème : le bonhomme ne sait pas monter les escaliers... donc pas de marche à monter sinon il est bloqué. De même il ne peut avancer s'il ne voit pas le même dessin. On peut assembler les dominos de chaque côté du chemin mais pas au milieu. Une fois le principe compris on jouera aux dominos par petit groupe de 3 enfants accompagnés de l'adulte. On joue chacun son tour et il faut être le premier à avoir placé ses 5 dominos pour gagner. La pioche ne fait pas parti de la règle du jeu, si le jeu est bloqué l'enseignant peut ajouter une nouvelle carte au chemin.



Les memory

En plus d'associer deux images il faudra retenir leur emplacement. Ce jeu associe la mémoire et la prise d'indice de repérage spatial. On joue par 2 ou 3 (enseignant avec 1 ou 2 enfants) avec 6 à 10 cartes.

