

Jeu disponible à l'IUFM d'Auxerre



| Stratégies utilisées par chacun en tant qu'adulte | Niveau possible (PS, MS, GS) Quelles notions travaillées par rapport aux programmes (dont vocabulaire spécifique) ? | Protocole d'utilisation (grandes lignes d'une séquence par ex.) Prolongements à partir de ce jeu |
|---|--|---|
| <ul style="list-style-type: none"> - faire le lien entre l'animal et sa représentation sur les cartes - comprendre qu'il n'existe qu'une façon de les empiler - observation des modèles - positionnement des pièces en respectant l'orientation - décrire la carte - verbaliser - reproduire en 3D l'image | <p><u>PS</u> Dessus/dessous A côté/en haut/en bas/au milieu Devant/derrière Couleurs</p> <p><u>MS/GS</u> Mêmes notions + langage de description → Gauche / droite</p> | <p>1) identification des animaux (carte / figurine) 2) jeu de manipulation avec consigne orale Introduction du vocabulaire – dessus / dessous (sur / sous) - à côté</p> <p>3) jeu en autonomie (avec validation du maître) avec CARTE VERTICALE (support de carte) 4) même jeu avec carte horizontale sur table</p> <p>2 enfants : L'un place les animaux L'autre (carte cachée) donne les consignes de placement</p> |
| | <p>se repérer dans l'espace :</p> <ul style="list-style-type: none"> - situer des objets les uns par rapport aux autres - passer du plan horizontal au plan vertical - conserver les positions relatives aux objets - respecter l'ordre chronologique de la construction <p>Lecture d'image</p> <p>Passer du plan au 3D et inversement</p> | <p><u>S1</u> : découverte libre du jeu Synthèse au niveau du langage concernant le nom des animaux et le vocabulaire topologique</p> <p><u>S2</u> : reproduire les modèles d'après les photos (jeu seul)</p> <p><u>S3</u> : jeu à deux → un enfant décrit la construction, un enfant la réalise en suivant les indications du premier</p> <ul style="list-style-type: none"> - manipulation libre avec quelques cartes - verbaliser la règle des élèves - jouer pour valider la règle - aller vite (chrono, sablier) <p><u>PS</u> : replacer les animaux sans tenir compte de leur orientation (face, dos, profil, etc) → ne laisser que des images où les animaux sont sur le même socle</p> <p><u>MS</u> : + orientation et les deux socles</p> <p><u>GS</u> : un enfant « dicte » la carte, un autre exécute les consignes</p> <p><u>PS</u> : ne proposer que les cartes les plus simples, sans ambiguïté sur l'orientation des animaux</p> <p><u>MS</u> : aborder l'orientation des animaux</p> <p><u>GS</u> : proposer un agencement et retrouver la carte correspondante. En binôme : un élève décrit la carte sans la montrer, un deuxième réalise la construction</p> |