

Lapin & Magicien

<p>Notre coup de cœur</p>	<p>ce magnifique jeu de bois emmène progressivement l'enfant du jeu libre à la lecture de fiche technique. Grâce à ce jeu les élèves doivent placer le lapin comme l'indique l'image. Ainsi, les élèves doivent observer le dessin et se munir des bonnes pièces pour réussir. Le jeu propose quatre niveaux de difficultés et fait progresser les élèves dans leurs apprentissages et sera source de langage en action développant le lexique de la spatialisation et de la chronologie d'action.</p>
<p>Vers quoi ?</p>	<p>Motricité fine, manipulation des marqueurs spatiaux et temporels, concentration et méthode, lecture de fiches techniques, anticipation, confiance en soi.</p>
<p>Compétence travaillée</p>	<p>Se situer dans l'espace et situer les objets par rapport à soi. Comprendre et utiliser à bon escient le vocabulaire du repérage et des relations dans le temps et dans l'espace.</p>
<p>Quand utiliser ce jeu ?</p>	<p>En aide pédagogique complémentaire, en petits groupes de 3 élèves, ce jeu de travailler la dextérité des doigts et mains et de manipuler les marqueurs spatiaux et temporels. Lapin & magicien est une situation d'évaluation diagnostique dans laquelle l'enseignant peut relever l'utilisation des marqueurs de spatialisation de ses élèves. Il permet de découvrir un nouvel écrit social: la fiche technique et de faire preuve de méthode: d'abord on prépare les pièces indiquées puis on réfléchit à l'endroit adéquat pour chacune d'entre elle. A l'accueil, dans un premier temps avec l'enseignant ou une ATSEM puis seul ou à 2. Il est envisageable d'utiliser ce groupe lors d'ateliers mais dans ce cas, il faudra plusieurs boîtes de jeux (3 pour un groupe de 6 élèves avec un fonctionnement en binômes). Ce jeu adapté aux jeunes enfants permet de basculer d'un jeu en manipulation libre à un jeu de lecture de fiche.</p>

Lapin & Magicien

<p>Comment mettre en place ce jeu dans la classe, à la maison ?</p>	<p>Dans un premier temps, il paraît pertinent de laisser le jeune enfant manipuler librement ce petit lapin. Cette activité travaillera la dextérité des mains et permettra à l'élève de s'approprier le matériel. Dans un second temps, les cartes lui seront proposées. Elles sont colorées, chaque couleur représente une difficulté supplémentaire. Il semble intéressant de questionner l'enfant en situation de jeu sur la place du lapin, ainsi celui manipulera les marqueurs de spatialisation: dedans, devant, derrière, sur le côté. Au fil des cartes des marqueurs de chronologie d'action pourront être manipulés par l'élèves: d'abord, je dois poser le socle rouge, ensuite etc. Les éléments de bois étant colorés, l'enfant réinvestit aussi les adjectifs de couleur.</p>
<p>Tranche d'âge</p>	<p>de 2 à 7 ans</p>
<p>Lien Tric Trac</p>	<p>http://www.trictrac.tv/video-lapin-magicien-de-l-explipartie</p>
<p>Variables didactiques</p>	<p>Simplification: il est conseillé pour les élèves les plus en difficultés de poser le livret sur un lutrin ou socle vertical afin que l'élève se représente la figure verticalement. Il est souhaitable de constituer des bînomes afin que les élèves puissent s'entraider.</p> <p>Complexification: Les niveaux "expert" et "master" pimentent les challenges. Une fois les élèves familiarisés avec ce jeu, on peut demander à un élève de décrire la solution à un autre qui reconstitue la figure à exécuter. Ainsi, l'écoute de l'autre et les marqueurs spatiaux et temporels sont utilisés.</p>
<p>Transdisciplinarité</p>	<p>Ce jeu peut être exploité lors de l'apprentissage des marqueurs spatiaux en motricité par exemple. Il permet de les réutiliser dans un autre contexte.</p>

Fiche pédagogique publiée par Mylène LABIT.

Site web : www.icionjoue.fr

Courrier électronique : contact@icionjoue.fr

© 2013 ICI ON JOUE

Lapin & Magicien

Autres jeux travaillant les mêmes compétences	Castle Logix,, Camelot Junior
--	-------------------------------