

ANIMAL FUN

Montessori

Ce dispositif d'apprentissage contient 40 pièces prédécoupées modulables des différentes parties du corps des animaux de la savane, tout comme dans un véritable *playset*, sauf que celles-ci sont en relief ! La forme des pièces et les reliefs aident les enfants à reconnaître les différents animaux à travers le toucher. Ils peuvent assembler les animaux traditionnels de la savane ou encore combiner les pièces appartenant à différents animaux pour créer un « bestiaire fantastique ».

LES ANIMAUX ET LEURS NOMS

Pour commencer, montrons les différentes pièces aux enfants et expliquons-leur qu'en associant les pièces appartenant à un même animal, ils peuvent former un éléphant, un léopard, un lion, un crocodile, un serpent, un zèbre, une girafe et une autruche. Nous montrerons d'abord aux enfants comment faire, en prononçant les noms des animaux à haute voix et en énonçant clairement les différentes parties de leurs corps (tête, corps, pattes etc.). Nous leurs ferons également remarquer le type de relief qui caractérise chacun d'eux.

COMPÉTENCES



Pensée créative;
Pensée latérale;
Imagination et créativité;
Développement de la sensibilité tactile



DÉVELOPPEMENT SENSORIEL

Afin de favoriser le développement sensoriel, nous pouvons par la suite demander aux enfants de reconnaître les animaux en touchant la superficie des pièces que nous leur avons montrées auparavant. Le jeu est encore plus amusant lorsque les enfants ont les yeux bandés.



UNE SAVANE FANTASTIQUE

Pour finir, nous pouvons laisser les enfants jouer librement avec les pièces. Mais pour cela, il faudra leur révéler un dernier secret : en assemblant les pièces appartenant à des animaux différents (par exemple, en assemblant le corps du léopard et les pattes et la tête de l'éléphant) ils peuvent créer des animaux fantastiques comme le LÉOPHANT. Le nom de l'animal inventé sera le résultat de l'association de la première syllabe de LÉOPARD et de la syllabe finale d'ÉLÉPHANT. Cette technique permettra aux enfants de créer une foule d'animaux fantastiques comme le ZÉBRILE (ZÈBRE + CROCODILE), ou l'AUTRAFE (de ATRUCHE + GIRAFE). Les pièces modulables permettent aussi d'inventer des créatures fantastiques en combinant trois animaux différents. On procédera de la même manière pour leur donner un nom : par exemple, LION + CROCODILE + ZÈBRE = LICODIBRE.



HEADU