Poissons ou oise!ux ?

Ils ont les yeux vers le ciel ou sur la ligne des vagues.
Les deux picots des briques sont les deux grands yeux d’un animal.
Tu décides que c’est un oiseau!? Fais-le voler, les yeux en haut.
Tu décides que c’est un poisson!? Fais-le nager horizontalement.

Objectifs

Comprendre l’importance de l’orientation de la brique.
Participer à son propre apprentissage et en maîtriser le contenu.

Pré-
br!ille

Préparation

1 plaque
8 briques de signe égal =
10 lettres C dans un sac

Tracez une ligne de séparation
horizontale au milieu de la plaque
avec les briques = .

1

Déroulement du jeu

L’enfant touche la ligne de vagues.

Au-dessus des vagues, c’est le ciel,
et en dessous, la mer.

Il prend une brique dans le bol.
C’est un animal. Les deux picots
sont ses yeux.
Il décide si l’animal est un oiseau
ou un poisson. Si c’est un oiseau,
il le place verticalement dans le ciel,
les yeux en haut, de façon à ce
qu’il vole vers le soleil.

2

Si c’est un poisson, il le place
horizontalement dans la mer.

Il peut le faire nager vers la droite
ou vers la gauche.

Conseils et v!ri!tions

Dites que les animaux dans le sac ne sont que des poissons ou des oiseaux.

Posez des questions sur les animaux mal positionnés : Pourquoi ton oiseau est-il
à l’envers!? Pourquoi ton poisson essaie-t-il de sauter hors de la mer!?

Utilisez deux lettres différentes pour
les oiseaux et les poissons.

3 1 10 min

Mots-clés

Exploration tactile
Faire-semblant
Orientation
des briques
Repérage
dans l’espace

Niveau Joueur Durée Compétences

Reconnaître les relations
spatiales
Orienter des objets
S’engager dans des séquences
de jeux fictifs
Élaborer des processus
de réalisation

Plus d’!ctivités

Le morpion
Sculptures jumelles
Garde le rythme!!