



EDITIONS PEDAGOGIQUES
du GRAND CERF
3, avenue du Grand Cerf
93220 GAGNY
tel : 01.64.21.70.85

+ PIROQUETTE ♣

RUE DE PINTAMONT 36
78000 ATH 068281205

La Main

888 P
A103

dans le Sac

Conception : Adeline GERVAIS

Matériel :

- 4 séries de 4 "fiches-consignes"
- 1 piste de jeu
- 16 sujets tactiles avec empreintes intérieures
- 16 sujets tactiles avec relief en surface
- 8 cartes "joker"
- 1 sac
- 1 dé, des pions joueurs

Objectifs :

- **Langage** : développer le langage en décrivant les pièces et les ressentis. Enrichir le vocabulaire dans le domaine sensoriel.
- **Eveil sensoriel** : prendre conscience des informations apportées par le toucher. Reconnaissance des formes. Reconnaissance des surfaces. Enrichir et développer le sens tactile.
- **Logique** : renforcer la notion de propriété, trier, classer, établir des relations, correspondance terme à terme, reconnaître les constellations du dé et les dénombrer, acquérir la notion de plein et de vide (le sac plein / le sac vide).
- **Structuration de l'espace** : tourner dans le sens des aiguilles d'une montre.
- **Socialisation** : accepter de suivre les règles du jeu, stimuler l'esprit

de compétition.

Jeu sans plateau :

Avant de jouer, les enfants doivent avoir manipuler les pièces afin de les reconnaître, les caractériser et les nommer.

1 La pièce cachée

Une pièce est cachée dans le sac (ex : un poisson). Placer sur la table un poisson, un papillon, un sapin et une maison. Expliquer que dans le sac se trouve une pièce identique. Demander à l'enfant d'identifier à l'aveugle l'objet.

2 Identifier la surface

Même jeu, mais cette fois, on doit reconnaître la surface (lisse, points, traits et montagnes).

Jeu avec plateau :

1. Présentation du matériel aux enfants (plateau, dé, pions, fiches de jeu)

2. Présentation du parcours (point de départ et sens du déplacement)

REGLES DU JEU

But du jeu N°1 :

Remplir son sac "fiche-consigne" des 4 objets demandés.

• Déroulement :

Prendre un pion correspondant à la couleur du sac de la "fiche-consigne" choisie (ou du sac du plateau). Chaque participant positionne son pion sur la première case de sa zone. Chaque joueur à tour de rôle et en fonction de son ordre de départ, lance le dé et doit déplacer son pion en tenant compte des indications données par le dé.

Quand le joueur tombe sur un sac, il doit mettre sa main dans le sac et trouver, par simple toucher, un objet indiqué sur sa fiche-consigne "sac".

Si le joueur ne sort pas l'objet recherché, il doit le replacer dans le sac et passer son tour.

Si le joueur se place sur un joker, il gagne un joker qui lui donne une chance de piocher une deuxième fois dans le sac dès qu'il se trouvera sur une case "sac".

La partie s'arrête quand un joueur a rempli sa fiche "sac".

But du jeu n°2 :

Remplir son sac "fiche-consigne" de 4 objets et arriver le premier à son point d'arrivée qui est également le point de départ (un sac du plateau).

• Déroulement :

identique au précédent avec en plus l'obligation de faire plusieurs fois le parcours si sa fiche-consigne "sac" n'est pas complète au point d'arrivée.

La partie s'arrête quand un joueur a rempli sa fiche "sac" et est arrivé le