MATHS

"Ma droite et ma gauche"

Ref. 20538

akros

FOR EDUCATIONAL PURPOSES

FR

MA DROITE ET MA GAUCHE

Ref. 20538

4-8 years SPECIAL NEEDS

CONTENU

- 24 fiches modèle.
- 7 fiches réversibles silhouettées
- Support pour le placement des fiches silhouettées.
- 4 bracelets de couleur rouge pour indiquer la main droite.

OBJECTIFS PSYCHOPEDAGOGIQUES

1º Prendre conscience de :

a) Les positions du corps : de face – de dos.

b) L'existence d'un axe de symétrie divisant le corps en deux parties : un côté - un autre côté (droite-gauche).

2º Apprentissage des concepts gauche-droite en soi, fondamentaux pour un développement optimal de l'orientation spatiale et de la latéralité.

3º Reconnaissance de la gauche et de la droite de l'autre, facilitant la prise de conscience du croisement des côtés (gauche-droite) qui se produit lorsque la droite et la gauche de l'autre sont identifiées. Dans ce cas, le point de référence change à avoir comme point de référence l'autre en face (par exemple, ma droite coïncide avec votre gauche lorsque nous nous faisons face).

AGE RECOMMANDE

A partir de 3 ans (1ere partie des activités proposées). A partir de 4 ans (2ème et 3ème parties).

SYSTEME DE JEU ET ACTIVITES

Avec ce matériel, **1 à 4 enfants** peuvent jouer, soit avec l'encadrement de l'adulte ou de l'enseignant, soit de manière autonome avec des instructions simples, ce qui est très utile aussi bien pour des séances de travail individuelles que pour un petit groupe.

Pour faciliter l'acquisition des parties droite et gauche du corps, le costume du personnage est divisé en **deux moitiés de couleurs différentes**. De plus, un bracelet a été placé sur son poignet droit. Des **bracelets** sont fournis aux enfants pour les mettre à leur poignet droit pendant les activités.

Il est recommandé de suivre cet ordre d'enseignement / apprentissage :

akros

FOR EDUCATIONAL PURPOSES

Direction Techcnique: Celso Crespo Bejarano, Psychologue.

www.akroseducational.com

1º **<u>De face-de dos, un côté-l 'autre côté</u>** (il n'est pas encore nécessaire d'utiliser les termes gauche-droite).

- **Avec le personnage et les objets** (cartes silhouettées) :

  - *Suivre des instructions* : placez le personnage et / ou les objets dans différentes positions en fonction d'une instruction : de face, de dos, avec un objet à côté, un autre objet de l'autre côté, etc.

  - *Exprimer verbalement* la position du personnage et / ou des objets placés par l'enseignant ou l'élève, en utilisant les termes : de face, de dos, à côté, de l'autre côté.

- Avec **les fiches modèle** :

  - *Faire des classifications :*
  a) faire deux piles avec toutes les cartes modèles, une avec le personnage de face et une avec le personnage de dos.
  b) avec les cartes modèles avec le personnage de dos (ou de face) faire deux piles en fonction de si l'objet est d'un côté ou d'un autre.

  - *Faites des paires de cartes* : du personnage de dos (ou de face) ayant avec le même objet de chaque côté.

  - *Jeu de mémoire* : les cartes de dos (ou de face) sont séparées en deux piles selon que l'objet est placé d'un côté ou de l'autre. Ces deux piles sont retournées. L'enfant lèvera une carte de chaque pile. Si elles forment un couple (elles ont le même objet), il les conservera, sinon il les placera à nouveau face cachée.

- **Avec le personnage, les objets et les fiches modèle :**

  - *Reproduire* avec le personnage et les objets la position qui apparaît sur une carte modèle.

  - *Rechercher* la fiche modèle qui reflète la position du personnage de face ou de dos avec un objet d'un côté ou de l'autre.

2º **La d<u>roite et-gauche de chacun</u> (utiliser les termes droite–gauche)**

- Avec le **personnage de dos et les objets (fiches silhouettées)** :

  - *Suivre des instructions verbales* : placer les objets dans différentes positions en respectant la consigne : "place le tournesol à droite et le chat à gauche", "avec la main droite place le chien du côté gauche", etc.

  - *Exprimer verbalement* la position des objets en utilisant les termes droite et gauche.

- Avec les **fiches modèle (avec le personnage de dos)** :

  - *Réaliser des classifications* : faire deux piles avec toutes les cartes modèles, une avec les fiches modèle sur lesquelles l'objet est à gauche, et une autre avec les fiches modèles sur lesquelles l'objet est à droite.

www.akroseducational.com

Direction Techcnique: Celso Crespo Bejarano, Psychologue.

- *Paires et jeu de mémoire* : on pourra réaliser des activités telles que celles indiquées dans le bloc 1, mais en utilisant les termes de gauche et de droite

- Avec le **personnage**, **les objets**, et **les fiches modèle** (**avec el personnage de dos) :**

- *Reproduire* la position des fiches modèles de dos (avec le personnage de dos et les objets)
- *Trouver* les fiches modèle qui reflètent les positions des objets avec le personnage de dos.

3º La droite et la gauche de l'autre

Avant d'effectuer les activités suivantes, l'enfant, avec le personnage de dos placé la base, placera un objet à droite (ou à gauche du personnage), puis fera pivoter la base en lui faisant face et observera que l'objet se trouve du côté opposé à lui-même (et toujours du même côté que le personnage), tout comme le bracelet porté par le personnage est aussi du côté opposé au bracelet de l'enfant. Cette activité doit être effectuée plusieurs fois pour commencer à prendre conscience du **croisement des côtés (gauche - droite)** qui se produit lorsque la droite et la gauche sont identifiées pour l'autre.

Ensuite, on pourra effectuer les mêmes activités que celles indiquées à la rubrique 2, mais avec le personnage de face et les fiches modèles avec le personnage de face.

4º Autres activités avec toutes les fiches

- Avec le **personnage** (de face et de dos), **les objets** et **toutes les fiches modèle** :

- Avec le personnage de dos, un objet sera placé sur un côté et l'élève cherchera la fiche modèle correspondante. Ensuite, il fera pivoter la base du personnage et recherchera la nouvelle fiche modèle correspondante, en faisant des paires entre elles. Plus tard, cette activité sera effectuée en commençant par le personnage de face.

- L'élève sélectionnera une fiche modèle avec le personnage de dos et la reproduira avec le personnage. Ensuite, il fera pivoter le personnage et cherchera la fiche modèle correspondante, en faisant des paires entre elles. Par la suite, cette activité sera effectuée en commençant par les fiches modèle de face.

- *Jeu collectif* : Les fiches modèle sont divisées en deux piles, de face et de dos, et les joueurs sont divisés en deux équipes placées face à face. Une équipe prend les fiches de face et les autres de dos. Au centre de la table, le personnage est placé de sorte que chaque équipe le voit dans la même position que les fiches. Les fiches sont partagées entre les joueurs de chaque équipe. Le joueur qui commence le jeu prend une de ses fiches et la place à côté du personnage du côté correspondant à l'objet, puis place l'objet sur ce côté du personnage. Les joueurs de l'autre équipe vont regarder le personnage avec l'objet et chercher parmi leurs fiches celle qui correspond au personnage avec l'objet vu de leur position (de face ou de dos) qui sera l'opposé de celui de l'autre joueur. Une fois localisée, ils la placeront à côté de l'autre fiche formant ainsi une paire et les laisseront de côté.

www.akrosedu cational.com