

# TOUCH 2 PIECES PUZZLE FARM

Assemble de nombreux puzzles de la ferme et construis des scénarios amusants et toujours différents ! Les sujets sont composés de deux grandes pièces à encastres autocorrectifs et présentent une foule de détails en relief.



## COMPÉTENCES

Motricité fine;  
Premières notions naturalistes;  
Formes et créativité spatiale

## A LA DÉCOUVERTE DE LA FERME

Demandons aux enfants de placer toutes les cartes sur la surface de jeu de manière à ce que le côté illustré soit visible. Invitons-les ensuite à comparer les illustrations des pièces avec celles représentées au rétro de la boîte, en attirant dès le départ leur attention sur le contexte général ainsi que sur les différents éléments qui le composent. N'oublions pas d'indiquer les éléments reportés sur le rétro de la boîte et de les nommer, puis de stimuler les enfants en leur posant des questions : « Ça, c'est la grange ! Ça, c'est le tracteur ! Ça, c'est le fermier ! » et ainsi de suite.



Proposons-leur ensuite d'assembler les sujets. S'ils rencontrent des difficultés au cours de la tâche, aidons-les en leur donnant la pièce dont ils ont besoin et en leur demandant de l'insérer dans l'espace correspondant. Chaque fois que les enfants auront reconstruit un des mini-puzzles, rappelons-nous de dire le nom du sujet à haute voix, tout en le montrant du doigt.



Nous pouvons maintenant demander aux enfants de reconnaître les éléments de la ferme, toujours en leur posant des questions : « Où est la vache ? Où est le cheval ? Où est le tracteur ? Trouve-les ! ». Afin d'enrichir l'activité, nous pourrions fournir des informations supplémentaires concernant la ferme. Faisons également remarquer les détails imprimés en relief sur chacune des cartes.

Afin de consolider et de vérifier l'apprentissage, nous indiquerons un sujet à la fois en demandant : « Comment s'appelle cet élément ? Et celui-ci, comment s'appelle-t-il ? Et ça, qu'est-ce que c'est ? Et eux, comment s'appellent-ils ? » (en indiquant les sujets).



Enfin, amusons-nous à inventer des histoires à partir des personnages représentés dans l'illustration, en posant des questions-guides : « Comment s'appelle l'homme sur le tracteur ? Et le fermier ? Et la petite fille qui est en train de ramasser des fruits ? Tu la connais ? », et ainsi de suite. Habitons les enfants à répondre aux questions tout en inventant de petites histoires au fur et à mesure. La manipulation des sujets prédécoupés les incite à inventer et mettre en scène des histoires de manière spontanée.

