

les ANIMAUX-SILHOUETTES Montessori

Un loto joyeux pour jouer en société dès le plus jeune âge !



Un loto simple et amusant pour découvrir les animaux ainsi que l'environnement dans lequel ils évoluent. Le kit contient six cartons des environnements et trente animaux prédécoupés à placer dans les environnements correspondants. Tel qu'il est conçu, le matériel permet aussi bien d'organiser une partie de loto que de présenter les animaux l'un après l'autre, comme s'il s'agissait de *flashcards* prédécoupées à replacer dans l'environnement correspondant.

Cette deuxième modalité de jeu permet de contextualiser la reconnaissance des animaux. En effet, le fait d'associer l'animal à son environnement rend l'apprentissage plus significatif pour l'enfant.

Le loto

On commencera par distribuer un carton à chacun des joueurs et placer les animaux prédécoupés, face cachée, sur la surface de jeu. Chacun leur tour, les enfants retournent un animal. Si l'animal appartient à l'environnement représenté sur leur propre carton, ils le prennent et le placent dans l'espace correspondant.

Dans le cas contraire, ils le replacent, face cachée, sur la surface de jeu. Le premier à avoir replacé les cinq animaux sur son carton-environnement, sera le gagnant.

Les pièces prédécoupées et la méthode en trois temps

Le matériel fourni dans le jeu peut également être utilisé de manière déstructurée, c'est-à-dire en présentant les pièces prédécoupées aux enfants, tout comme s'il s'agissait de flashcards, et en prononçant un à un le nom des animaux appartenant à un même environnement. Dans ce cas, afin de rendre l'apprentissage naturel et efficace, on pourra appliquer la méthode en trois temps de Maria Montessori.

La leçon en trois temps est particulièrement efficace lorsqu'il s'agit de présenter des concepts de base et de développer le vocabulaire des enfants. Il s'agit d'un processus qui s'articule autour de trois phases distinctes :

1. L'éducateur choisit le matériel et le présente à l'enfant une première fois afin que ce dernier l'identifie. On choisira par exemple de présenter les animaux de la savane en prenant en main les différents animaux l'un après l'autre et en prononçant leurs noms respectifs à haute voix : " Ça, c'est la girafe ! ", " Ça, c'est le lion ! ", " Ça, c'est l'éléphant ! ", " Ça, c'est le rhinocéros ! ", " Ça, c'est le flamant rose ! ". Afin de rendre l'apprentissage plus significatif, on placera systématiquement les animaux sur le carton de l'environnement correspondant ;

2. On intervient dans un deuxième temps en posant des questions qui amènent les enfants à retrouver l'animal nommé et à développer ainsi leur mémoire visuelle et lexicale ;

3. Afin de renforcer et d'évaluer l'apprentissage du nom des animaux, on demandera aux enfants de replacer tous les animaux dans l'environnement correspondant puis de répondre aux questions suivantes : " Comment s'appelle cet animal ? Et celui-ci, comment s'appelle-t-il ? "

Afin d'enrichir l'expérience d'apprentissage, on s'efforcera de fournir systématiquement des informations supplémentaires concernant les différents environnements.



PARESEUX



SINGE



TIGRE



PERROQUET



CROCODILE



CRABE



PIEVRE



RAIE MANTA



TORTUE DE MER



DAUPHIN



MORSE



PINGUIN



PHOQUE



OURS POLAIRE



ORQUE



RENARD



PAPILLON



PUTOIS



OURS



BICHE



CHIEN



MOUTON



COCHON



CHEVAL



VACHE



RHINOCÉROS



LION



FLAMANT ROSE



GIRAFE



ÉLÉPHANT

