

les ANIMAUX - SILHOUETTES
Montessori
Un loto joyeux pour jouer en société dès le plus jeune âge !



Un loto simple et amusant pour apprendre à connaître les animaux tout en les associant à leur environnement naturel. Le kit comprend six cartons-environnements et trente animaux prédécoupés à encaster dans les espaces correspondants. On peut utiliser le matériel de différentes manières : pour jouer au loto ou encore pour présenter les animaux un à un comme des flashcards avant de les encaster dans l'emplacement correspondant. Dans le deuxième cas, la reconnaissance des animaux est mise en contexte, puisqu'elle est directement associée à l'environnement dans lequel vit l'animal en question. Ceci permet de rendre significatif l'apprentissage de l'enfant.

Le loto

On commencera par distribuer un carton-environnement à chacun des joueurs et par placer les animaux prédécoupés, face cachée, sur la surface de jeu. Chacun leur tour, les enfants retournent un animal. Si l'animal appartient au carton du joueur qui vient de le retourner, il le prend et l'insère dans l'emplacement correspondant. Dans le cas contraire, il le replace, face cachée sur la surface de jeu. Le premier à avoir complété son carton, c'est-à-dire à avoir inséré les cinq animaux appartenant à son environnement, est le gagnant.

Les sujets prédécoupés et la méthode en trois temps

Le matériel fourni dans le kit peut également être utilisé de manière déstructurée, c'est-à-dire qu'il peut servir à présenter les animaux l'un après l'autre à l'enfant tout comme on le ferait avec des flashcards en prononçant chaque fois leur nom ainsi que celui de l'environnement auquel ils appartiennent. Dans ce cas, afin de rendre l'apprentissage naturel et efficace, il est intéressant d'appliquer la méthode de la leçon en trois temps de Maria Montessori. La leçon en trois temps se prête particulièrement bien à l'introduction de concepts de base ainsi qu'à l'acquisition lexicale. Ce processus s'articule en trois phases :

1. L'éducateur choisit le matériel et le présente à l'enfant, ce qui va permettre à l'enfant d'identifier les éléments présentés.

Par exemple, on choisira de présenter les animaux de la savane un à la fois, en le prenant dans la main et en prononçant leur nom 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 encore plus significatif, on placera ensuite l'animal sur le carton-environnement auquel il appartient ;

2. On intervient ensuite en posant une série de questions afin d'inciter les enfants à se rappeler le nom des sujets qui viennent d'être présentés. L'éducateur pourra par exemple demander : « Où est l'éléphant ? Et le rhinocéros, où est-il ? Cherche-les ! ».

Cette deuxième phase de la leçon en trois temps a pour objectif d'encourager l'enfant à reconnaître l'animal en l'associant à son nom, tout en stimulant la mémoire visuelle et lexicale ;



3. Afin de consolider et d'évaluer l'apprentissage des noms des animaux qui lui ont été présentés, on pourra demander à l'enfant de placer les différentes pièces prédécoupées au bon endroit sur le carton-environnement correspondant, après avoir montré l'animal du doigt et lui avoir demandé : « Comment s'appelle cet animal ? Et celui-ci, comment s'appelle-t-il ? ». Afin d'enrichir systématiquement l'expérience d'apprentissage, on pourra fournir des informations et des détails curieux concernant chacun des environnements.

La ferme

CHIEN
MOUTON
COCHON
CHEVAL
VACHE



La savane

LE RHINOCÉROS
GIRAFE
FLAMANT ROSE
LION
ÉLÉPHANT



La jungle

PARESSEUX
SINGE
TIGRE
PERROQUET
CROCODILE



La mer

CRABE
PIEUVRE
RAIE MANTA
TORTUE MARINE
DAUPHIN



Les pôles

MORSE
PHOQUE
OURS POLAIRE
ORQUE
PINGOUIN



La forêt

RENARD
PAPILLON
OURS
PUTOIS
BICHE

