

# ANIMAL Families

## Montessori

Voici un jeu réalisé avec des matériaux résistants et sûrs avec lesquels les jeunes enfants développent différentes habiletés et compétences telles que la motricité fine, la confiance en soi et la logique.



### COMPÉTENCES

Toucher et motricité  
Développement de la  
motricité fine  
Coordination œil-main  
Premières associations  
logiques

### MÉTHODE MONTESSORI ENCASTREMENTS PLATS

**Le jeu s'inspire des encastremements plats, conçus à l'origine par Séguin puis repris et adaptés à d'autres exigences par Maria Montessori.** Il s'agit de formes géométriques en bois qui peuvent s'encaster dans des espaces de forme et de dimension correspondantes. Ainsi, les encastremements permettent d'exploiter le processus de contrôle de l'erreur. Il s'agit d'une activité qui demande aux enfants de comparer les formes à travers l'observation et la manipulation.

Les formes peuvent également être de dimensions différentes afin de permettre des activités de sériation.

*Animal Families* représente ainsi une évolution de ce type de matériel sensoriel dans la mesure où il stimule la motricité et la perception visuelle tout en garantissant le contrôle autonome de l'erreur.

## LE BÉBÉ ET SA MAMAN

Disposons l'ensemble du matériel contenu dans la boîte sur la surface de jeu et séparons de manière ordonnée les bases des pièces qui composent le puzzle. Montrons ensuite aux enfants les six bases en indiquant le bébé et sa maman représentés sur le dessin et en prononçant clairement le nom de l'animal.



Demandons ensuite aux enfants de recomposer les puzzles en insérant les pièces dans les espaces correspondants et en commençant par l'image de la maman.



Une fois que les enfants auront placé correctement les trois pièces qui composent la maman, on leur demandera de retrouver parmi les pièces restantes celle qui représente le bébé de la maman en question et de l'encaster près d'elle. Pendant le jeu, on respectera le rythme des enfants en se limitant à lui suggérer les bonnes pièces lorsqu'il se trouve en difficulté.

