





CONSEILS D'UTILISATION.

SUR LA TABLE.

Avant de lui montrer les fiches, encouragez l'enfant à découvrir le matériel au gré de sa fantaisie : combinaisons florales, mosaïques, pavements, etc. S'il ne sait comment commencer, jouez à ses côtés. Il vous imitera dans un premier temps et très vite partira dans sa direction. Vous pouvez essayer de réunir vos dessins figuratifs dans une mosaïque d'ensemble.

JEU A 2 OU PLUS.

Le but est de recouvrir la table d'un pavement le plus joli possible. Chacun, à son tour, place une pièce touchant à celles déjà posées. Il ne s'agit pas d'une compétition pour gagner, mais d'une collaboration où tous discutent pour arriver à un plus beau résultat. Ceci apprend aux enfants à accepter l'idée de l'autre, quand elle est meilleure.

DESSIN ET COLORIAGE.

L'enfant peut contourner les formes pour créer des dessins qu'il coloriera ensuite.

LANGAGE.

Veillez à toujours utiliser les termes précis qui enrichiront le vocabulaire de votre enfant : les noms des formes géométriques, les termes "symétrie" et "algorithme", etc. N'ayez pas peur de la complexité. Quand l'enfant en a compris le sens, par la manipulation, ces mots sont aussi simples pour lui que "hippopotame" ou "rhinocéros".

LES FICHES DE JEUX pour les 3 - 6 ans.

Avant découvrir la richesse du matériel par ces figures libres, l'enfant est prêt à apprécier les limites précises des jeux proposés par les fiches.

MODELES A RECOUVRIR.

Avec cette série, l'enfant différencie les pièces et compte celles dont il a besoin. Pour le petit qui apprend à dénombrer, c'est un excellent jeu de comptage.

Les traits sont épais pour l'aider à bien placer les pièces. Dès la première fiche, l'enfant s'aperçoit qu'il y a plusieurs solutions, mais qu'une seule est harmonieuse : il est évident que c'est le cœur de la fleur qui est rouge et non l'un des pétales ! Très vite l'enfant perçoit que même si le dessin est abstrait, la solution équilibrée et harmonieuse est préférable.

ANIMAUX ET OBJETS A RECOUVRIR DE FACON PRECISEE.

Cette série aide l'enfant à créer des dessins figuratifs, en lui donnant la solution.

Trois étapes sont possibles :

- l'enfant place les pièces sur le dessin ;
- l'enfant reproduit le dessin sur la table en regardant la fiche ;
- l'enfant reproduit le dessin sur la table, de mémoire.

SYMETRIE "MIROIR".

La symétrie "miroir" est la première accessible à l'enfant qui a l'habitude d'observer ce qui se reflète dans un miroir. On pourra utiliser un miroir pour aider l'enfant à comprendre dans quel sens il doit reproduire le dessin.

SYMETRIE "CENTREE".

Deuxième étape dans la compréhension de la symétrie qui est une notion très importante dans la formation de l'enfant. Elle constitue un exercice mental très riche, l'obligeant à observer, à respecter les algorithmes, à maîtriser la spatialité.

Dans cette série, l'enfant doit reproduire 4 à 6 fois le même dessin en le disposant par rapport au centre. Il découvrira avec émerveillement l'harmonie du dessin.

Si l'enfant veut couvrir le dessin à sa fantaisie, laissez-le faire. Quand il a fini, retirez doucement la fiche de dessous la mosaïque, sans détruire celle-ci. Aidez l'enfant à réaliser la symétrie centrée et comparez avec lui le dessin anarchique et le dessin harmonieux.

ANIMAUX ET OBJETS A RECOUVRIR COMME ON VEUT.

Cette série permet à l'enfant d'exprimer sa créativité et d'appliquer ses nouvelles connaissances en mosaïque.

Vous pouvez garder quelques unes de ces fiches figuratives et les intercaler, une à une, au cours de la série suivante qui lui fera découvrir le principe de la rotation. Il pourra s'inspirer de celle-ci pour créer ses animaux.

ROTATION.

Avec cette série, l'enfant découvre le mouvement. Jusqu'à présent, toutes les mosaïques étaient statiques. Grâce à la rotation des algorithmes, la mosaïque semble tourner !