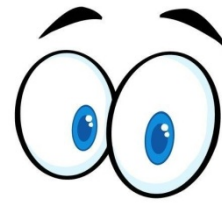


ACTIVITÉS DE DISCRIMINATION VISUELLE

Objectifs

- développer sa discrimination visuelle
- observer et mémoriser
- exercer sa concentration



1/ JEU DE KIM avec des objets de la maison

⇒cf page 2 de ce document

2/ ŒIL DE LYNX

⇒Plusieurs possibilités, selon ce que vous avez chez vous ou ce que vous avez envie de faire. (difficile à faire sans jeu ou imprimante...)

Le jeu LE LYNX (modèle le plus simple) si vous le possédez...



Œil de lynx de l'album La petite poule rousse



Imprimer les planches de jeux en A4 (fiche 1) et les scotcher.

Imprimer les cartes (fiche 2)

Lire la règle de jeu ou l'imprimer (fiche 3)

Œil de lynx à imprimer et découper OU créer son jeu avec des images, des dessins...



Imprimer les planches de jeux et les assembler (fiche 4)

Imprimer et découper les cartes (fiche 4 aussi)

3/ MEMORY DES POISSONS

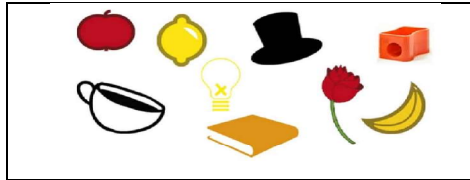
⇒imprimer 2 fois la fiche 6 (en couleurs ou alors colorier)

⇒jouer comme un jeu de mémoire : cf règle page 2 de ce document

⇒sans imprimante, on peut dessiner en double des objets et les découper.

Conseil : si c'est difficile, réduire le nombre de cartes puis augmenter progressivement.

LE JEU DE KIM



Nombre de joueurs

2 joueurs minimum

Comment jouer

- Désignez un **meneur de jeu** pour la partie par un « **Amstramgram** ».
- Disposez sur la table **plusieurs objets** : livre, crayon, ciseaux, tasse, cuillère, fourchette, jouets, pièces de monnaie...
- Les joueurs disposent de **1 minute** pour **mémoriser tous les objets**, puis ils se retournent pour ne plus voir la table.
- Pendant ce temps, **le meneur de jeu modifie quelque chose** : il ajoute un objet, en enlève un ou, plus difficile, en déplace un.
- Les joueurs se retournent pour **observer de nouveau la table** : le premier qui **trouve la différence** a gagné et devient le nouveau meneur de jeu.

RÈGLE DU MÉMORY

