

N° 01

La
Mallette
pédagogique



1 à 5 joueurs



Le Loto des odeurs

cycle 1, 2, 3

Sentosphère

Thème Identifier des odeurs de fleurs, de fruits ou d'éléments domestiques à partir de 30 diffuseurs différents et de 5 planches de jeu illustrées.
2 règles: soit l'enfant cherche l'image qui correspond à l'odeur qu'il respire, soit il n'a pas le support de l'image et cherche à identifier et/ou à décrire l'odeur.

Objectifs pédagogiques recherchés Apprendre à exercer son odorat.
Organiser et trier les odeurs (fruits, fleurs, terre, odeurs animales, etc.).
Mettre des mots sur ses perceptions.

Exploitation Les yeux fermés, apprendre à reconnaître des éléments par leur odeur.
Activité particulièrement adaptée pour valoriser les compétences d'un élève malvoyant.

Extension Travail sur les sens et les handicaps sensoriels.

N° 02

La
Mallette
pédagogique



joueurs illimités



Promenons notre oreille à la campagne

cycle 1 et 2

Fuzeau

Thème Coffret sonore [60 cartes plastifiées effaçables à sec, 2 CD audio, 1 livret pédagogique].
Le CD1 propose 11 ambiances sonores sous forme de promenades dans la campagne (village, ferme, forêt, etc.).
Le CD2 présente une sonothèque de 74 éléments (oiseaux, percussions, moteurs, pluies, etc.). Les élèves retrouvent l'origine des sons avec des cartes.

Objectifs pédagogiques recherchés Apprendre à exercer son oreille et à discerner les sons.
Travailler les principaux paramètres sonores, l'aigu, le grave, le fort et le faible, le long, le court, le régulier, l'irrégulier, le continu, le loin, le près, le beaucoup, le peu, le seul... dans les jeux d'échos, de répétitions, d'émergences, d'impact, de dynamique, de chants...
Construire un codage et une représentation graphique des sons.

Exploitation L'attention et l'écoute.
Activités de pré-lecture: discrimination auditive, codage, dictée de sons.
Activité collective ouverte à des enfants qui n'ont pas le langage.

Extension Préparation ou exploitation d'une classe nature ou d'une sortie plein air.
Activités musicales.

N° 03

La
Mallette
pédagogique



joueurs illimités



Lot de 9 balles multisensorielles

cycle 1 et 2

Hoptoys

Thème Jeu tactile seul ou en groupe.

**Objectifs
pédagogiques
recherchés** Expériences tactiles.

Exploitation Toucher une balle dans le sac sans la regarder, la garder en main. Montrer la photo qui correspond à la balle attrapée.

Extension Adulte / Enfant ou Enfant / Enfant.
Au niveau du langage : décrire les sensations ressenties au toucher, décrire une balle à un enfant et lui demander de la retrouver dans le sac.
Montrer la photo d'une balle à un enfant et lui demander de la retrouver dans le sac.

N° 04

La
Mallette
pédagogique



1 à 10 joueurs



Plaques tactiles

10 grandes, 10 petites

cycle 1 et 2

Hoptoys

Thème Reconnaissance par la voûte plantaire de différentes sensations.

Objectifs pédagogiques recherchés Apprendre à discerner les différences avec les pieds : doux/dur/rugueux/picots/rayures.

Exploitation A intégrer dans un parcours de motricité ; deviner les yeux bandés ; avancer sur un chemin tactile les yeux bandés.

Extension Inventer d'autres plaques avec des collages, des stries, des gravures.. Comparer les sensations en touchant avec les mains ; reproduire le dessin des plaques, faire des empreintes en frottant avec des craies grasses...; fabriquer des sachets tactiles pour une reconnaissance par les mains ; fabriquer un loto des odeurs...

N° 05

La
Mallette
pédagogique



de 1 à 4 joueurs



Coussins tactiles

cycle 1 et 2

Hoptoys

Thème Reconnaissance par le toucher en palpant des sacs contenant différents matériaux. Il y a 10 paires à identifier.

Objectifs pédagogiques recherchés Apprendre à discerner les différences avec les mains : doux / dur / grosseur des grains / sonore...

Exploitation Jeu de mémoire.

Extension Décrire oralement le sachet qu'un autre élève doit retrouver ; fabriquer d'autres sachets ; fabriquer des plaques tactiles pour la reconnaissance par la voûte plantaire ; fabriquer un loto des odeurs ou des saveurs...

N° 06

La
Mallette
pédagogique



joueurs illimités



Les boîtes à sons

cycle 1, 2, 3

Hoptoys

Thème Mémoire sonore contenant 12 pièces de jeu en bois (6 paires).

**Objectifs
pédagogiques
recherchés** Expériences sonores.

Exploitation Retrouver grâce à l'ouïe les paires de cubes émettant des sons identiques.

Extension Jeux musicaux : reproduire une suite de sons.
Création d'un jeu identique avec des objets récupérés (boîtes de pellicules,
graines, ...).

N° 07

La
Mallette
pédagogique



joueurs illimités



Figurines

cycle 1

Wesco

Thème 3 boîtes soit 22 personnages aux caractéristiques différentes : âge, origine ethnique, handicap.

Objectifs pédagogiques recherchés Se familiariser avec les handicaps et les différentes ethnies et se sensibiliser au respect d'autrui.

Exploitation Jeux d'imitations qui peuvent favoriser les échanges spontanés en référence au vécu des enfants.

Extension Créer un classeur à partir de photos trouvées dans les revues, catalogues, journaux, etc ... représentant la diversité des individus.

N° 08

La
Mallette
pédagogique



4 à 8 joueurs



Parachute

cycle 1, 2, 3

Wesco

Thème Le parachute s'utilise en groupe. Rapide de mise en œuvre, en intérieur ou extérieur, il permet une multitude d'activités.

Objectifs pédagogiques recherchés Développement moteur de l'enfant. Les jeux favorisent les relations sociales grâce à l'intégration au groupe, et le développement personnel au sein du groupe.

Exploitation S'appuyer sur le livret qui accompagne le parachute (voir en annexe). Des exercices pour tous les âges et avec des degrés de difficultés sont détaillés.

Extension Utiliser toutes sortes de balles sur le parachute. Accompagner les exercices en musique.

N° 09

La
Mallette
pédagogique



joueurs illimités



Mémoire Reconnaissance des formes

cycle 1, 2, 3

Hoptoys

Thème Mémoire tactile de 12 paires.
Seul ou en groupe.

**Objectifs
pédagogiques
recherchés** Développement du toucher.

Exploitation Huit règles de jeu possibles.
Voir fiche jointe au jeu.

Extension Trouver des paires d'objets identiques dans la classe. Les mettre dans un carton perforé pour glisser les mains par deux. Retrouver les paires.
Même installation : nommer l'objet trouvé.
Même installation : un joueur décrit l'objet qu'il touche; les autres doivent trouver l'autre objet identique dans la boîte.