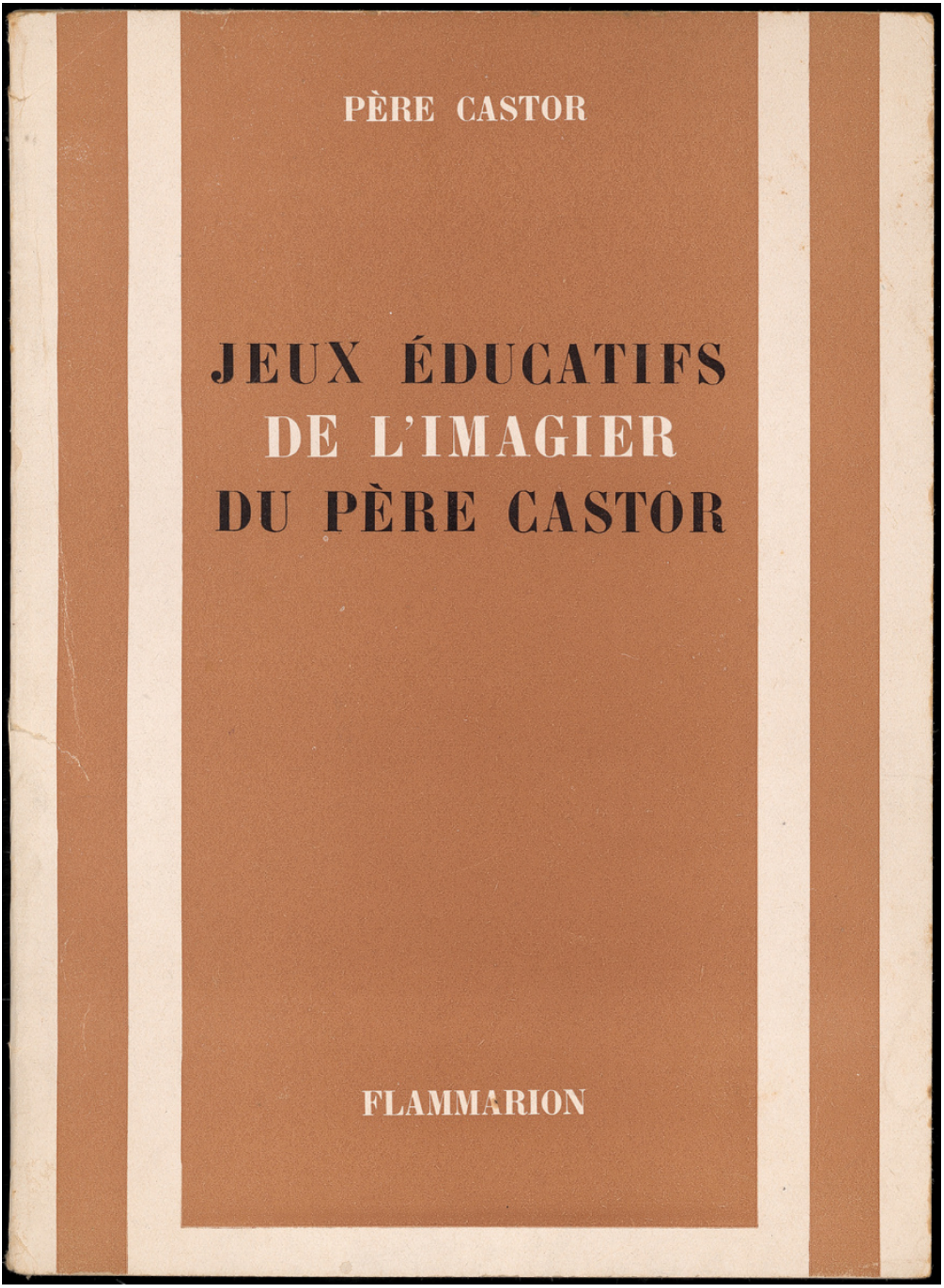
Jeux éducatifs de l'imagier du Père Castor.

Numéro d'inventaire : 2000.00584
Auteur(s) : Paul Faucher
Mireille Nelly-Roussel
Type de document : jeu, jouet
Éditeur : Flammarion (Paris)
Imprimeur : Hemmerlé, Petit & Cie /Paris
Date de création : 1954
Description : Broché
Mesures : hauteur : 200 mm ; largeur : 145 mm
Notes : Catalogue des thèmes et des jeux éducatifs que l'on réalise à partir des 512 images de l'Imagier. La rubrique "jouets" renvoie à 31 images.
Mots-clés : Catalogues et factures de jeux et jouets
Littérature de jeunesse (y compris les contes et légendes), publicité relative à la littérature de jeunesse
Filière : aucune
Niveau : aucun
Autres descriptions : Langue : Français
Nombre de pages : 43


PÈRE CASTOR
JEUX ÉDUCATIFS
DE L'IMAGIER
DU PÈRE CASTOR
FLAMMARION

L'IMAGIER du Père Castor est le miroir des objets, des bêtes, des plantes qui peuplent l'univers enfantin. Il aide les petits à prendre conscience des choses qui les entourent. Il les invite à observer, *à* comprendre *et à* s'exprimer. *Il contient* tout un matériel de jeux éducatifs *destinés à la petite enfance, mais dont certains gardent leur intérêt bien au delà (jusqu'à la dixième année). Il est enfin un précieux* auxiliaire pour l'apprentissage de la lecture.

L'imagier se compose de cinq cent douze images de Pierre Belvès, Cana et André Pec.

Il est le résultat d'un long travail, fondé sur la conviction que les premières images *placées sous les yeux de l'enfant exercent une influence capitale sur le développement de sa sensibilité, de son goût, de son jugement, et qu'on ne saurait apporter trop de soin, de scrupule et d'exigence à leur réalisation.*

Proscrivant le dessin conventionnel, la vulgarité et la monotonie des couleurs, les déformations outrancières qui risquent d'imposer à l'esprit des petits un cliché plus tenace que le souvenir de l'objet réel, nous avons tenté de leur présenter une image des choses à la fois véridique et sensible.

Après maintes expériences, sur plus de seize cents objets sélectionnés, ont été retenus ceux qui présentaient le plus d'intérêt pour les enfants. Entre plusieurs objets d'intérêt égal, nous avons choisi celui dont le nom était le plus utile à l'apprentissage de la lecture. Ont été éliminés ceux qui ne se prêtent à aucune représentation concrète satisfaisante.

COMMENT SE PRÉSENTE L'IMAGIER

Les cinq cent douze images composant l'Imagier se présentent :

1° **En un coffret-classeur contenant le matériel complet :** images en couleur sur carton de 8 × 8 cm portant au verso le nom de l'objet représenté et un numéro ; étiquettes de noms sur cartons de 2 × 8 cm, également numérotées ; pochettes de classement référencées.

2° **En huit séries correspondant à des centres d'intérêt s'élargissant graduellement :** 1. *Chez les tout-petits.* 2. *Pour les petits.* 3. *Chez nous.* 4. *Bonnes choses.* 5. *Au jardin.* 6. *A la campagne.* 7. *Bêtes sauvages.* 8. *Jeux et plaisirs.*

Chacune de ces séries est éditée sous trois formes différentes :

a) En une boîte contenant 64 images (cartons de 8 × 8 cm) et 64 étiquettes de noms (2 × 8 cm).

b) En un cahier à découper (format 18 × 18 cm), imprimé seulement au recto, ce qui permet aux éducateurs de découper les images pour les regrouper de diverses façons (confection de petits albums de lecture, jeux de loto, etc...) ou pour les coller sur carton et fabriquer eux-mêmes un matériel semblable à celui de l'édition sur carton.

c) En un petit album à feuilleter (format 9 × 18 cm).

Chaque série d'images peut être utilisée séparément et les éducateurs tireront parti à leur gré des différentes formes de l'Imagier. Mais c'est avec le matériel complet sur carton qu'on pourra en exploiter toutes les ressources pédagogiques telles qu'elles sont exposées dans les pages qui suivent.

PREMIER CONTACT AVEC LES IMAGES

Avant tout jeu dirigé, l'éducateur mettra les images à la disposition de l'enfant, par petits paquets, afin qu'il puisse les regarder et les manipuler librement.

C'est une joie pour l'enfant de **reconnaître** dans une image un objet qu'il connaît par l'usage. C'est aussi la découverte d'une nouvelle forme de connaissance et d'un nouveau pouvoir : connaissance et pouvoir intellectuels, dont il usera aussitôt en proclamant avec enthousiasme le nom des objets reconnus et tout ce qu'il en sait ; prise de conscience de son savoir et premier exercice de ses facultés d'abstraction.

Tout éducateur attentif sera frappé de la manière dont la sensibilité, l'intelligence et les connaissances des enfants se manifestent, et souvent se révèlent en présence de ces images.

Après ce premier contact, il est très souhaitable qu'une grande personne accompagne souvent l'enfant dans de courtes **promenades à travers les images,** comme elle l'accompagnerait dans une promenade réelle, s'effaçant le plus possible, se laissant guider par lui, s'arrêtant avec lui devant ce qui l'intéresse, partageant ses émerveillements, répondant sobrement à ses questions, s'efforçant de satisfaire sa curiosité sans briser son élan. Il faut surtout que l'enfant puisse s'exprimer en toute confiance et en toute liberté.

Aux enfants qui auraient besoin d'être stimulés, on posera un très petit nombre de questions, qui n'auront d'autre but que de les aider à fixer leur attention, à observer l'image, et éventuellement à dire ce qu'ils savent de l'objet (A quoi sert-il? Qui s'en sert? etc...).