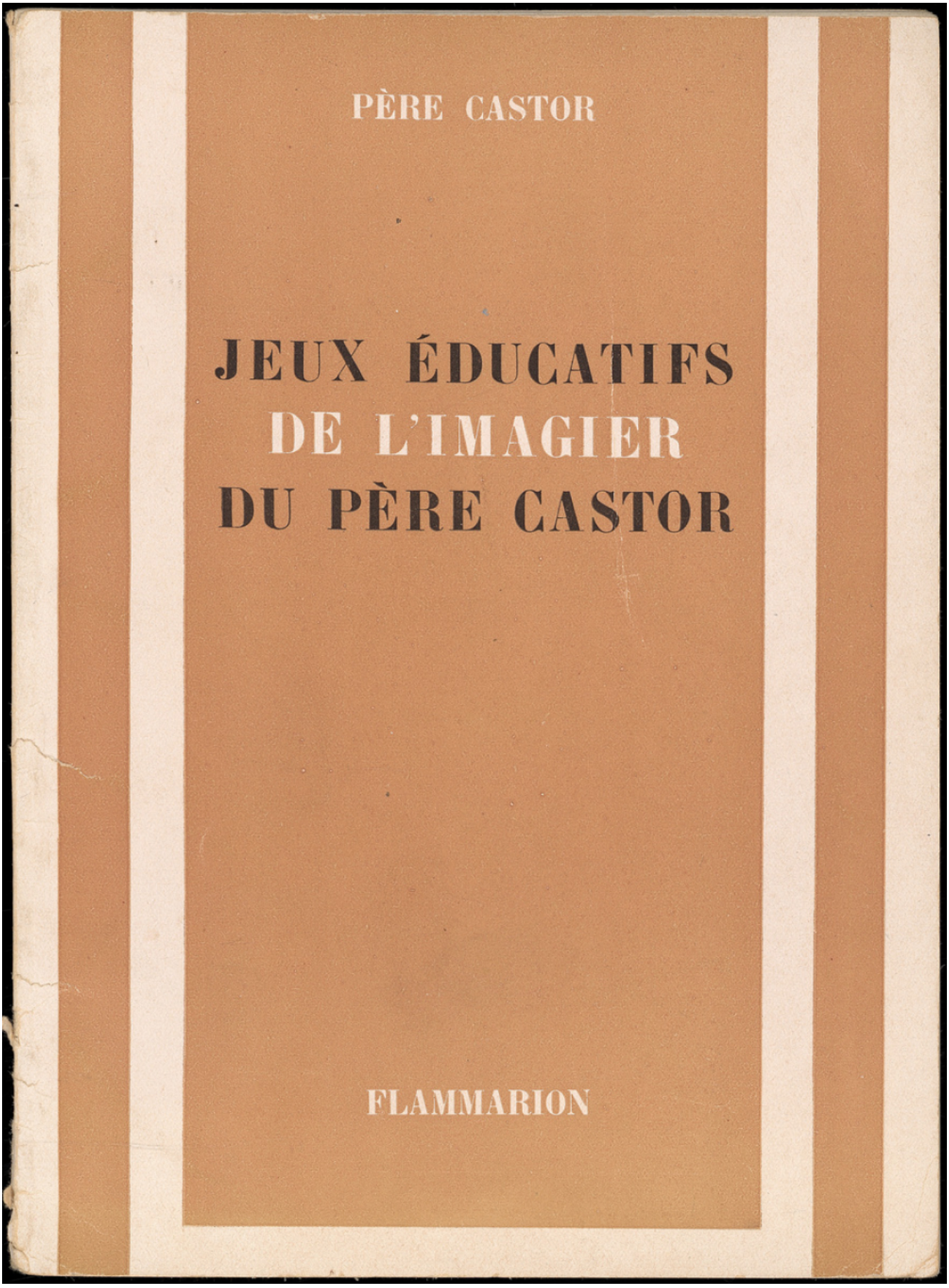
Les jeux éducatifs de l'imagier du Père Castor.

ATTENTION : CETTE COLLECTION EST TEMPORAIREMENT INDISPONIBLE À LA CONSULTATION. MERCI DE VOTRE COMPRÉHENSION
Numéro d'inventaire : 2005.00093
Auteur(s) : Paul Faucher
Type de document : livre
Éditeur : Flammarion (Paris)
Mention d'édition : 2666ème édition
Imprimeur : Hemmerlé, Petit et Cie
Date de création : 1954
Description : Couverture marron.
Mesures : hauteur : 145 mm ; largeur : 198 mm
Notes : A destination des éducateurs, la brochure comprend des propositions de jeux, en relation avec l'imagier édité en classeur. C'est un mode d'emploi de l'imagier.
Mots-clés : Apprentissage et histoire de l’écriture
Pratique pédagogique
Filière : École maternelle
Niveau : Pré-élémentaire
Nom de la commune : Paris
Nom du département : Paris
Autres descriptions : Langue : Français
Nombre de pages : 43
Mention d'illustration
ill. en coul.


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

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...).

LES JEUX

Quand les enfants seront familiarisés avec les images, on pourra aborder les jeux organisés.

Ces jeux sont classés en trois séries :

Jeux sans lecture.
Jeux de lecture.
Pour les plus grands.

Les titres des jeux sont précédés de signes qui permettent de distinguer à première vue :

— *Les jeux individuels.*
+ *Les jeux pour petits groupes.*
× *Les jeux collectifs.*

Que les éducateurs emploient l'Imagier à leur guise, selon leurs besoins particuliers, ou qu'ils s'inspirent des exercices et des jeux décrits dans ce livret, ils devront presque toujours préparer le jeu projeté en choisissant le matériel (images et étiquettes) qui s'y rapporte.

Des listes de classement faciliteront cette préparation :

Associations d'idées (page 20)
Centres d'intérêt (page 22)
Classement phonétique et orthographique (page 30)
Liste alphabétique (page 37)

Dans toutes ces listes, les noms sont accompagnés du numéro d'ordre correspondant à leur classement orthographique.

Pour trouver facilement et rapidement les images et les étiquettes ainsi désignées, il y aura donc avantage à les classer, soit en deux fichiers parallèles suivant l'ordre des numéros, de 1 à 512, soit en un seul fichier réunissant images et étiquettes dans des enveloppes correspondant aux séries du classement orthographique*.

* Coffret et pochettes pour l'imagier du Père Castor. Flammarion, éditeur.