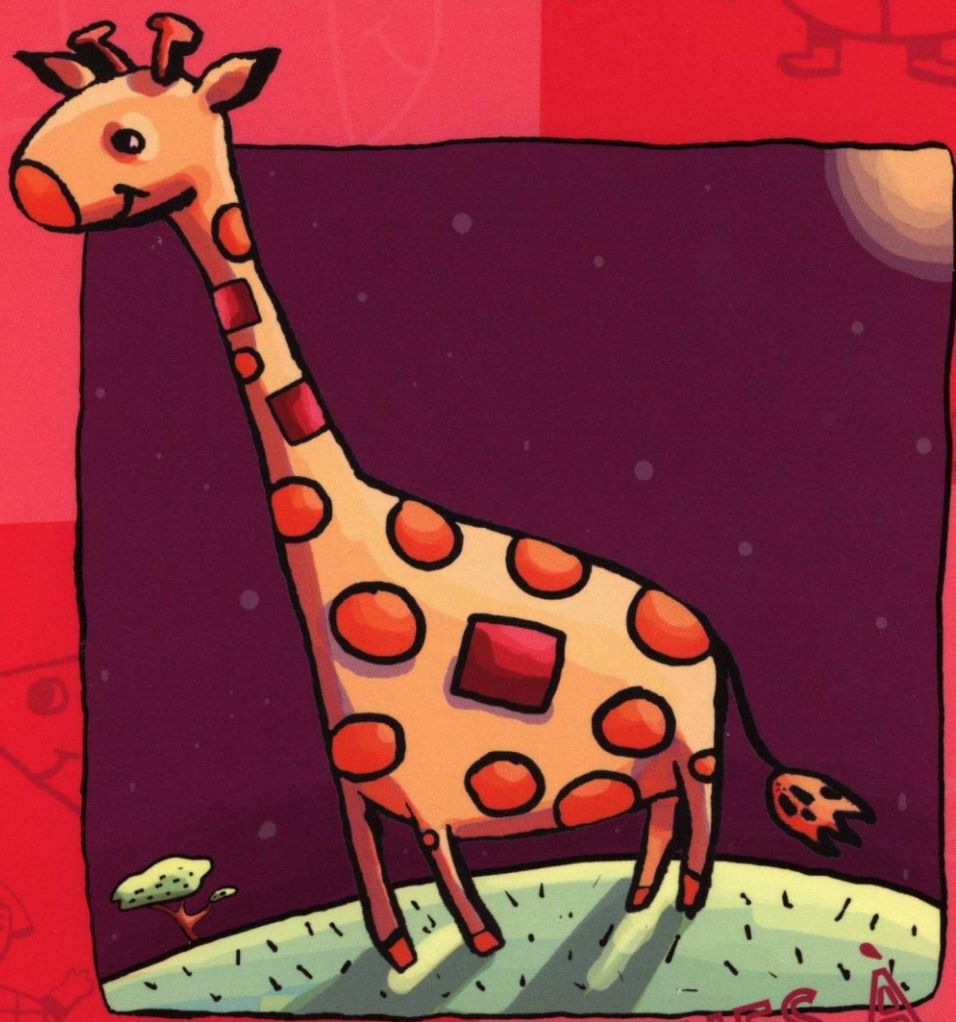


DISCRIMINATION visuelle



Observer, reconnaître, reproduire

Prélever des indices

Repérer des intrus

Analyser des images

Différencier des signes variés

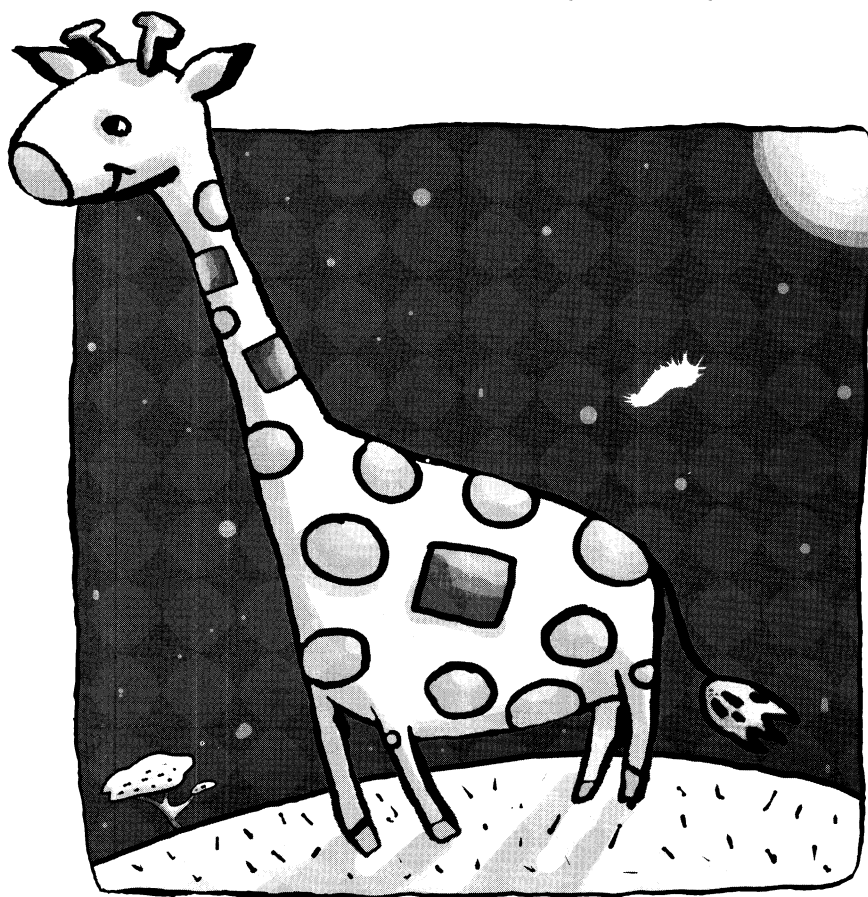
FICHES À
PHOTO
COPIER

GRAPHISMES

RETZ

Magdalena GUIRAO-JULLIEN

DISCRIMINATION visuelle



- Observer, reconnaître, reproduire
- Prélever des indices
- Repérer des intrus
- Analyser des images
- Différencier des signes variés

RETZwww.editions-retz.com

1, RUE DU DÉPART
75014 PARIS

Dans la même collection

Graphismes et contes des cinq continents - MATERNELLE-CP

H. Baron, M. Guirao-Jullien

Graphismes et coloriages - MATERNELLE

H. Baron, B. Maille

Graphismes de tous les pays - GS-CP

H. Baron, B. Maille

Graphismes et maîtrise du geste - MATERNELLE

H. Baron, B. Maille

Graphismes et mandalas - MATERNELLE-CP

A. Géninet

Le corps et ses représentations - MATERNELLE-CP

M. Guirao-Jullien

Graphismes et comptines - MS-GS

M. Guirao-Jullien

Se nourrir - GS-CP-CE1

N. Herr, J. Villani

Graphismes et découpages - CP-CE

Ch. Lamblin

Graphismes et géométrie - CP-CE1

Ch. Lamblin, F. Fontaine

Graphismes et géométrie - CYCLE 3

Ch. Lamblin, F. Fontaine

Graphismes et écriture - CP-CE1

J. Villani, N. Villette

Graphismes et mathématiques - GS

N. Herr, J. Villani

Conception graphique : **Studio Primart**

Réalisation PAO : **Intermezzo**

Illustrations : **Anne Cresci**

Édition : **Marie-Hélène Roy**

© Retz/HER, 2000

N° éditeur : 1039

Imprimerie I.M.E. - 25110 Baume-les-Dames

N° d'imprimeur : 13803 - Dépôt légal : août 2000

N° de projet : 10076600-(I)-(2)-OSBT 120°

Sommaire

Présentation 4

Fiches

Série (5 fiches) 6

Associer des moitiés ou reconstituer des paires.

Série (6 fiches) 11

Observer et faire à l'identique.

Série (4 fiches) 17

Analyser des images.

Série (6 fiches) 21

Analyser des images, compléter pour reproduire à l'identique.

Série (4 fiches) 27

Reproduire des tracés en reliant des points.

Série (4 fiches) 31

Disposer des éléments dans l'espace.

Série (5 fiches) 35

Repérer dans une collection : dessins et formes géométrique, signes, symboles.

Série (6 fiches) 41

Différencier lettres et mots dans des séries.

Série (6 fiches) 47

Reconnaître des mots, reconnaître et ordonner des lettres pour recomposer des mots.

Série (6 fiches, dont 3 collectives) 53

Observer, décrire, mémoriser.

Corrigés 59

des séries    



Présentation



Avoir un sens aigu de l'observation, apprendre à percevoir, être capable d'analyser une image sont des compétences indispensables pour tout écolier futur lecteur.

Entraîner les enfants à l'observation et à la discrimination visuelle, c'est :

- exercer l'œil à mieux regarder ;
- différencier : établir une distinction entre deux choses, ou reconnaître des similitudes ;
- être capable de mémoriser ce qui a été vu, pour opérer des comparaisons mentalement avec de plus en plus de justesse et de finesse.

Ce fichier vise précisément à développer ces compétences. Il se compose de 10 séries de fiches de difficulté progressive.

9 séries sont destinées à être photocopiées au format A4 pour un travail individuel. La série 10 comporte trois fiches destinées à être photocopiées au format A3, pour permettre un travail collectif ou en ateliers (voir paragraphe *Utilisation des fiches en A3*).

Les séries 3, 6, 7 et 8 sont accompagnées de fiches d'auto-correction pour l'élève car trouver son erreur, comparer, modifier... c'est aussi exercer l'œil. L'enfant peut se repérer facilement grâce à la numérotation propre à la série (rendue volontairement visuelle). Il n'est pas proposé en revanche d'auto-correction pour la série 1, car l'enfant peut s'exercer plusieurs fois avant de coller et faire vérifier son travail par l'enseignant. Important : avant de passer au travail par écrit, il est essentiel de préparer les élèves par des jeux car rien ne vaut un échauffement de l'œil ! Différents jeux de kim sont un bon moyen pour débiter. Pour tous ces types de jeux, on fera varier le temps d'observation et la difficulté d'observation, le but étant d'apprendre à regarder "vite et bien" et à se souvenir de ce qu'on a vu, à "photographier", en quelque sorte.

Quelques exemples de jeux préparatoires :

• Les faux jumeaux

Proposer des séries de deux images (de difficulté progressive). En pratiquant ce jeu tous les jours, les enfants progresseront très rapidement. Au moment du regroupement, cela peut s'intituler "le jeu des yeux". On voit en effet fréquemment les enseignants proposer des exercices de doigts pour les réveiller, pourquoi ne pas faire de même avec l'œil ?

Expliquer aux enfants la règle du jeu :

- la première image est présentée, on l'observe sans la commenter, l'œil la photographie ; on la retourne (on la cache à la vue des enfants).

- une seconde image est présentée, on l'observe et on la commente par rapport à la première, on retourne la première image pour vérifier les hypothèses.

Attention : au départ, proposer des dessins très simples, comme un visage souriant / un visage triste, un parapluie uni / un parapluie à rayures, un bouquet de 3 fleurs / un bouquet de 2 fleurs...

• Oscar le fantôme farceur

Un hypothétique fantôme sévit dans l'école depuis cette nuit, il déplace les objets pour nous faire enrager !

Déplacer un objet dans la classe en l'absence des élèves (pot de fleurs, pendule...) : il faudra retrouver quel objet a été déplacé !

• La table magicienne

Abracadabra, objet apparaît ! Abracadabra, objet disparaît !

Sur une table, placer différents objets (ciseaux, feutre, pinceau...), les faire observer puis les dissimuler sous un tissu (le temps d'observation va varier en fonction de la pratique) :

- soit demander aux enfants de renommer l'ensemble des objets vus ;
- soit soustraire 1 ou 2 objets hors de la vue des enfants et leur demander de trouver les objets absents ou les intrus.

• La valise à livres

Sacs, cartables feront l'affaire, le tout est de sortir de cet endroit "magique" des livres et au final de les lire en récompense !

Présenter une série de livres et montrer les couvertures de deux livres, la première fois sans faire de commentaire : commencer par des couvertures très explicites et très différentes. Puis questionner : "*Quels personnages avez-vous vus ? De quoi parlent les livres à votre avis ? Décrivez les couvertures et les couleurs... Quelles sont les différences entre les deux couvertures ?*"

Variante :

• Qu'as-tu vu ?

A partir d'une affiche ou d'un poster riches en éléments visuels et en détails, on peut :

- soit faire observer collectivement et parler de ce qui est vu par les enfants, cela permet un travail sur l'observation directe ;
- soit observer en un temps donné pour faire travailler la mémoire visuelle et répondre (une fois l'affiche cachée) à un questionnement de l'enseignant sous la forme de : "*Qu'avez-vous vu ? Y avait-il... ? Combien avez-vous compté de... ? De quelle couleur était... ? Où se situait... ?*"

• Défi puzzles

On peut utiliser du matériel de classe comme les puzzles pour travailler par groupes de deux ou quatre enfants (selon leur capacité et rapidité) : mélanger les pièces de 2 puzzles, donner le départ au top chrono, et la première table qui a fini (dont les deux puzzles sont reconstitués) a gagné.

Variante : prélever deux ou trois pièces sur chaque puzzle, faire un pot commun sur une table où les pièces manquantes sont posées pêle-mêle.

Aide à l'utilisation des fiches

destinées au format A3 série

Pour chaque fiche en A3, faire un travail collectif (procéder comme pour le jeu "Qu'as-tu vu ?" avant le travail individuel et l'utilisation de la fiche exercice).

■ Fiche Au Jardin



Collectivement

Faire une photocopie agrandie en A3 pour toute la classe ou pour chaque groupe de travail (deux choix possibles : soit les enfants peuvent retourner voir l'image de référence ; soit après l'observation collective on cache l'image et les enfants font appel à leur mémoire).

Individuellement

Faire une première photocopie en A4 découpée en morceaux de puzzle et insérée dans une enveloppe. Faire reconstituer l'image.

Faire une autre photocopie en A4 après avoir mis préalablement au blanc certains éléments facilement redessinables par l'enfant (exemples : fleur, chapeau, arrosoir, échelle...). Demander de dessiner les éléments oubliés.

Faire encore une photocopie en A4. Demander de retrouver parmi tous les éléments ceux qui figurent sur l'image en A3.

Prévoir une feuille blanche par enfant pour que chacun redessine de mémoire le maximum d'éléments vus.

■ Fiche L'Immeuble des Musiciens

Collectivement

Décrire les personnages : que font-ils ? Quels sont les instruments utilisés ? Quel est l'intrus ? (deux sont possibles, le chien, la dame : des intrus qui ont cependant un lien car ils produisent du son). Décrire les tenues vestimentaires, les positions, le décor de la pièce...

Après observation et discussion, masquer les fenêtres sur la fiche de format A3 avec des cadres



blancs, deviner qui est caché où, se servir des numéros pour répondre, ou utiliser des formulations : à côté de, entre, en-dessous, au-dessus...

Individuellement

Photocopier la fiche au format A4 ; faire découper les fenêtres par l'élève et les faire coller de mémoire à l'identique sur une feuille blanche puis redessiner l'immeuble.

Utilisation de la fiche en exercice libre : on associe personnages, instruments et éléments par collage sur une feuille, ou on les dispose dans les fenêtres d'un immeuble (immeuble dessiné par l'enseignant ou par l'élève sur une grande feuille).

■ Fiche A la gare

Collectivement

Faire observer la fiche en format A3, puis pratiquer le jeu Vrai / Faux ou Oui / Non de la manière suivante :

- Le perroquet est sur la tête d'une dame ? Non, sur l'épaule.
- La personne qui tient un oiseau en cage prend un ticket ? Oui.
- La maman qui pousse la poussette a un chapeau avec des fruits ? Non, c'est la dame assise sur le banc.
- Le bébé suce son pouce ? Non, une sucette...

Individuellement

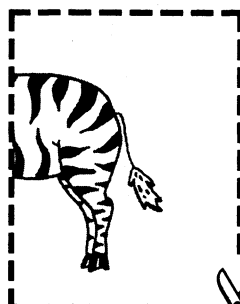
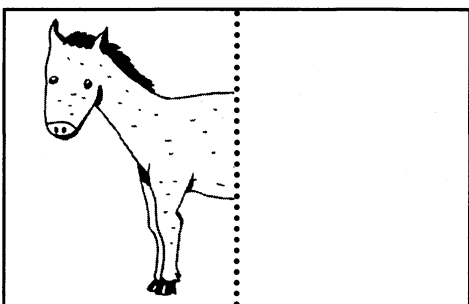
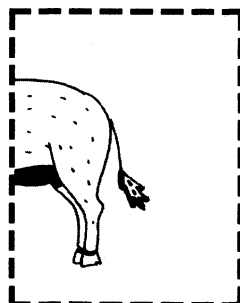
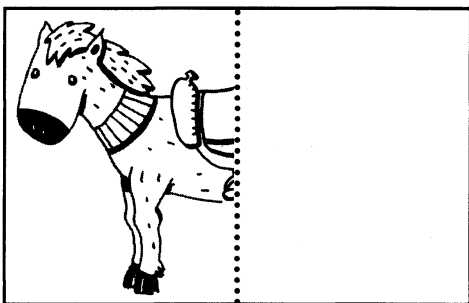
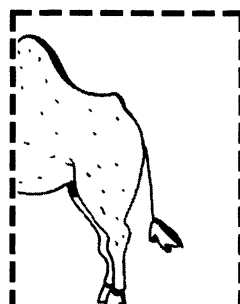
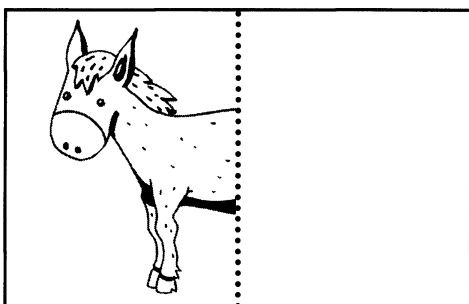
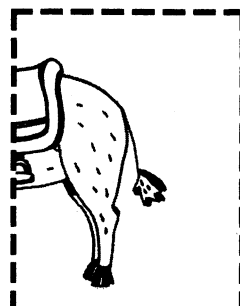
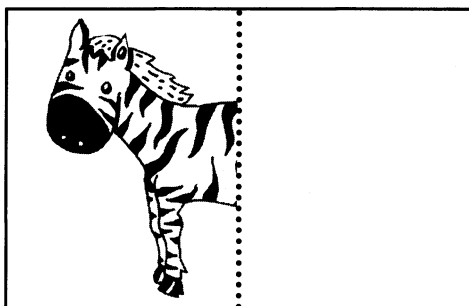
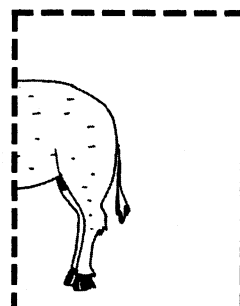
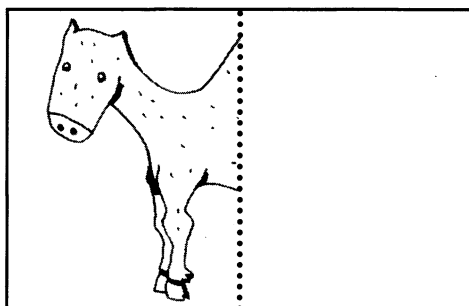
La fiche individuelle de travail peut servir d'évaluation.





PRÉNOM :

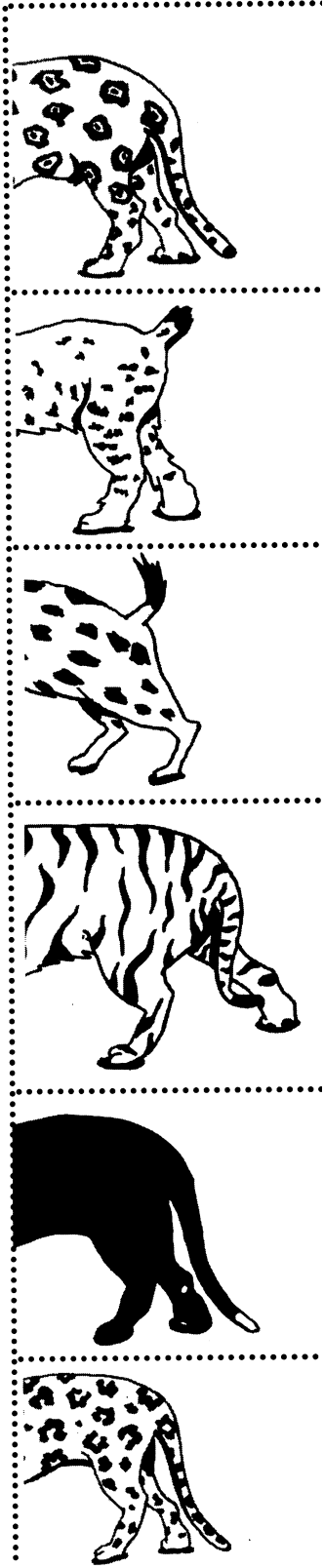
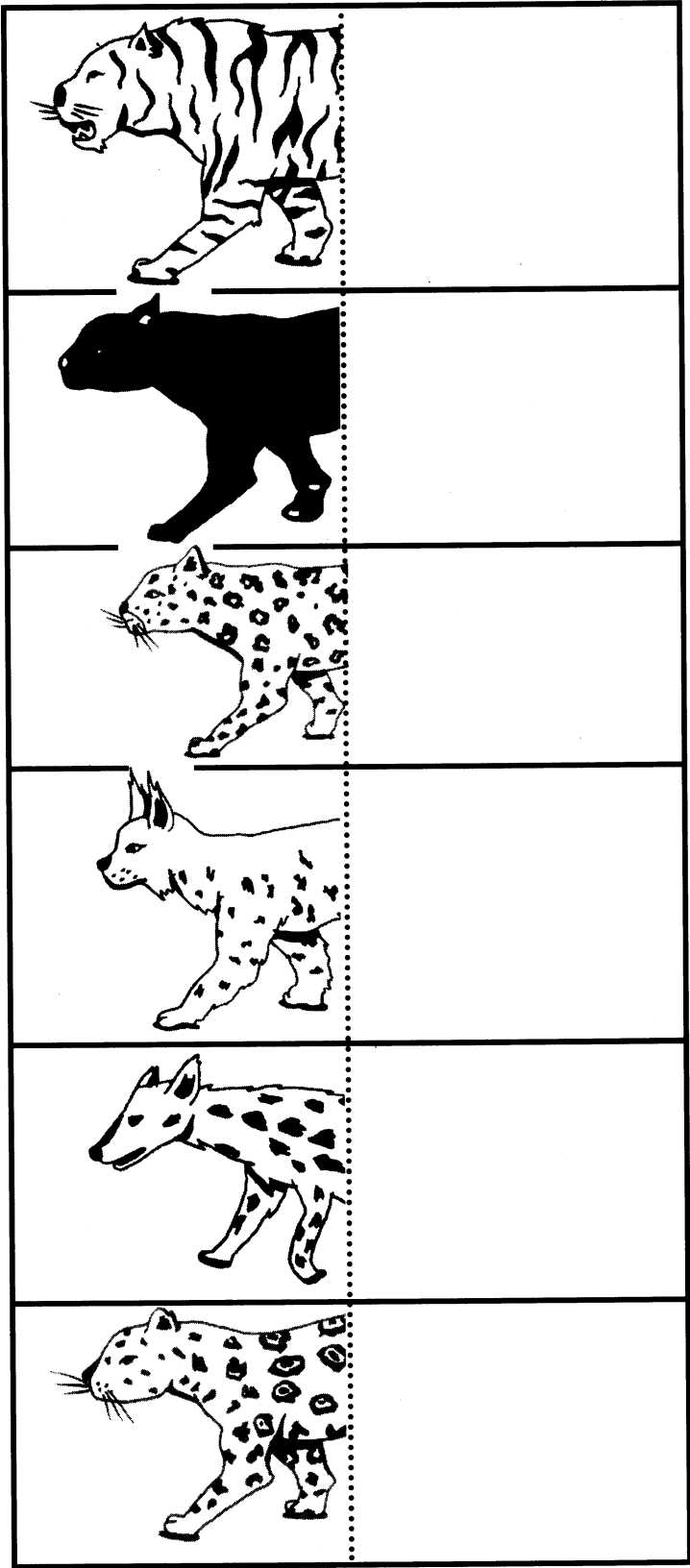
Découpe, puis colle au bon endroit
la partie manquante de chaque animal.





PRÉNOM :

Découpe, puis colle au bon endroit
la partie manquante de chaque animal.





PRÉNOM :

Découpe les ailes et reconstitue les 10 papillons en les collant sur une feuille.

