

Discrimination visuelle en maternelle : 20 jeux PS-MS-GS à imprimer

Ressource premium AnimyJob - prête à imprimer et à utiliser

Public	PS, MS et GS
Durée	8 à 20 minutes
Matériel	supports grand format, matériel manipulable et fiches A4
Contenu	20 jeux d'observation, ombres, intrus et différences

Discrimination visuelle en maternelle : 20 jeux PS-MS-GS à imprimer doit permettre à l'enfant de comprendre ce qu'il fait avant de lui demander de réussir une fiche. La progression proposée commence par la manipulation ou le grand geste, passe par la verbalisation, puis utilise le papier comme trace et non comme point de départ.

Fiches d'activité

Chaque fiche ci-dessous possède une mécanique identifiable, un matériel annoncé et un repère de réussite. Imprimez uniquement les pages nécessaires à votre séance.

1. Associer une image à son ombre

Durée : 12-20 min Matériel : cartes visuelles ou grille imprimée

Pour « Associer une image à son ombre », annoncez le critère avant de distribuer le matériel puis faites verbaliser une décision avant la correction. Pour 'Associer une image à son ombre', montrez d'abord un exemple avec seulement trois choix. L'enfant observe silencieusement quelques secondes, pointe sa réponse puis décrit l'indice visuel utilisé avant de retourner la carte de correction.

Repère : L'enfant peut nommer un détail précis - orientation, contour, taille, position - qui justifie son choix.

Variante : Gardez un exemple réussi visible, puis retirez-le progressivement.

2. Trouver l'intrus de forme

Durée : 12-20 min Matériel : séries de 4 cartes

Pour « Trouver l'intrus de forme », annoncez le critère avant de distribuer le matériel puis faites verbaliser une décision avant la correction. Posez quatre cartes dont trois partagent un critère évident et une seule s'en écarte. L'enfant montre l'intrus puis explique la règle qui unit les trois autres. Changez ensuite le critère pour montrer qu'un autre intrus peut devenir possible.

Repère : L'enfant justifie son choix par une propriété observable.

Variante : Gardez un exemple réussi visible, puis retirez-le progressivement.

3. Trouver l'intrus d'orientation

Durée : 5-8 min Matériel : séries de 4 cartes

Pour « Trouver l'intrus d'orientation », annoncez le critère avant de distribuer le matériel puis faites verbaliser une décision avant la correction. Posez quatre cartes dont trois partagent un critère évident et une seule s'en écarte. L'enfant montre l'intrus puis explique la règle qui unit les trois autres. Changez ensuite le critère pour montrer qu'un autre intrus peut devenir possible.

Repère : L'enfant justifie son choix par une propriété observable.

Variante : Réduisez le nombre d'éléments avant d'ajouter une difficulté.

4. Comparer deux scènes

Durée : 8-12 min Matériel : matériel manipulable et fiche correspondante

Pour « Comparer deux scènes », annoncez le critère avant de distribuer le matériel puis faites verbaliser une décision avant la correction. Pour 'Comparer deux scènes', commencez par une manipulation courte avec un modèle visible. Retirez ensuite le modèle et demandez à l'enfant d'expliquer ce qu'il doit observer ou reproduire avant d'agir.

Repère : L'enfant peut dire ou montrer la règle sans attendre la correction de l'adulte.

Variante : Faites expliquer la stratégie à un camarade avant la seconde manche.

5. Repérer un détail manquant

Durée : 5-8 min Matériel : cartes visuelles ou grille imprimée

Pour « Repérer un détail manquant », annoncez le critère avant de distribuer le matériel puis faites verbaliser une décision avant la correction. Pour 'Repérer un détail manquant', montrez d'abord un exemple avec seulement trois choix. L'enfant observe silencieusement quelques secondes, pointe sa réponse puis décrit l'indice visuel utilisé avant de retourner la carte de correction.

Repère : L'enfant peut nommer un détail précis - orientation, contour, taille, position - qui justifie son choix.

Variante : Réduisez le nombre d'éléments avant d'ajouter une difficulté.

6. Former des paires identiques

Durée : 12-20 min Matériel : cartes visuelles ou grille imprimée

Pour « Former des paires identiques », annoncez le critère avant de distribuer le matériel puis faites verbaliser une décision avant la correction. Pour 'Former des paires identiques', montrez d'abord un exemple avec seulement trois choix. L'enfant observe silencieusement quelques secondes, pointe sa réponse puis décrit l'indice visuel utilisé avant de retourner la carte de correction.

Repère : L'enfant peut nommer un détail précis - orientation, contour, taille, position - qui justifie son choix.

Variante : Gardez un exemple réussi visible, puis retirez-le progressivement.

7. Classer des silhouettes

Durée : 8-12 min Matériel : cartes visuelles ou grille imprimée

Pour « Classer des silhouettes », annoncez le critère avant de distribuer le matériel puis faites verbaliser une décision avant la correction. Pour 'Classer des silhouettes', montrez d'abord un exemple avec seulement trois choix. L'enfant observe silencieusement quelques secondes, pointe sa réponse puis décrit l'indice visuel utilisé avant de retourner la carte de correction.

Repère : L'enfant peut nommer un détail précis - orientation, contour, taille, position - qui justifie son choix.

Variante : Faites expliquer la stratégie à un camarade avant la seconde manche.

8. Suivre un modèle dans une grille

Durée : 10-15 min Matériel : cartes visuelles ou grille imprimée

Pour « Suivre un modèle dans une grille », annoncez le critère avant de distribuer le matériel puis faites verbaliser une décision avant la correction. Pour 'Suivre un modèle dans une grille', montrez d'abord un exemple avec seulement trois choix. L'enfant observe silencieusement quelques secondes, pointe sa réponse puis décrit l'indice visuel utilisé avant de retourner la carte de correction.

Repère : L'enfant peut nommer un détail précis - orientation, contour, taille, position - qui justifie son choix.

Variante : Changez un seul paramètre : taille, orientation ou nombre d'éléments.

9. Retrouver un objet vu brièvement

Durée : 5-8 min Matériel : matériel manipulable et fiche correspondante

Pour « Retrouver un objet vu brièvement », annoncez le critère avant de distribuer le matériel puis faites verbaliser une décision avant la correction. Pour 'Retrouver un objet vu brièvement', commencez par une manipulation courte avec un modèle visible. Retirez ensuite le modèle et demandez à l'enfant d'expliquer ce qu'il doit observer ou reproduire avant d'agir.

Repère : L'enfant peut dire ou montrer la règle sans attendre la correction de l'adulte.

Variante : Réduisez le nombre d'éléments avant d'ajouter une difficulté.

10. Comparer des tailles proches

Durée : 12-20 min Matériel : matériel manipulable et fiche correspondante

Pour « Comparer des tailles proches », annoncez le critère avant de distribuer le matériel puis faites verbaliser une décision avant la correction. Pour 'Comparer des tailles proches', commencez par une manipulation courte avec un modèle visible. Retirez ensuite le modèle et demandez à l'enfant d'expliquer ce qu'il doit observer ou reproduire avant d'agir.

Repère : L'enfant peut dire ou montrer la règle sans attendre la correction de l'adulte.

Variante : Gardez un exemple réussi visible, puis retirez-le progressivement.

11. Reconnaître une figure tournée

Durée : 10-15 min Matériel : cartes visuelles ou grille imprimée

Pour « Reconnaître une figure tournée », annoncez le critère avant de distribuer le matériel puis faites verbaliser une décision avant la correction. Pour 'Reconnaître une figure tournée', montrez d'abord un exemple avec seulement trois choix. L'enfant observe silencieusement quelques secondes, pointe sa réponse puis décrit l'indice visuel utilisé avant de retourner la carte de correction.

Repère : L'enfant peut nommer un détail précis - orientation, contour, taille, position - qui justifie son choix.

Variante : Changez un seul paramètre : taille, orientation ou nombre d'éléments.

12. Superposer mentalement deux formes

Durée : 5-8 min Matériel : formes en carton/mousse, cartes-modèles

Pour « Superposer mentalement deux formes », annoncez le critère avant de distribuer le matériel puis faites verbaliser une décision avant la correction. Pour 'Superposer mentalement deux formes', faites manipuler de vraies formes épaisses avant la fiche. L'enfant compare les côtés et les coins, cherche la même forme malgré un changement de taille ou de couleur, puis l'utilise dans une composition.

Repère : La forme est reconnue sans dépendre de sa couleur, de sa taille ou de son orientation.

Variante : Réduisez le nombre d'éléments avant d'ajouter une difficulté.

13. Chercher un motif dans un décor

Durée : 12-20 min Matériel : piste grand format, craie ou feutre épais

Pour « Chercher un motif dans un décor », annoncez le critère avant de distribuer le matériel puis faites verbaliser une décision avant la correction. Transformez 'Chercher un motif dans un décor' en parcours visible : le doigt suit d'abord la trajectoire, puis un outil large la reproduit sur grand format avant le passage à la fiche.

Repère : Le geste respecte le point de départ, le sens et la direction attendus.

Variante : Gardez un exemple réussi visible, puis retirez-le progressivement.

14. Reconstituer une suite d'images

Durée : 10-15 min Matériel : cubes, perles ou cartes de deux à trois catégories

Pour « Reconstituer une suite d'images », annoncez le critère avant de distribuer le matériel puis faites verbaliser une décision avant la correction. Construisez d'abord une suite AB avec des objets manipulables. L'enfant entoure l'unité qui se répète, poursuit deux cycles puis invente une autre suite qui respecte exactement la même structure.

Repère : L'unité répétitive peut être montrée et la suite se poursuit sans changement de règle.

Variante : Changez un seul paramètre : taille, orientation ou nombre d'éléments.

15. Identifier un objet partiellement caché

Durée : 10-15 min Matériel : cartes visuelles ou grille imprimée

Pour « Identifier un objet partiellement caché », annoncez le critère avant de distribuer le matériel puis faites verbaliser une décision avant la correction. Pour 'Identifier un objet partiellement caché', montrez d'abord un exemple avec seulement trois choix. L'enfant observe silencieusement quelques secondes, pointe sa réponse puis décrit l'indice visuel utilisé avant de retourner la carte de correction.

Repère : L'enfant peut nommer un détail précis - orientation, contour, taille, position - qui justifie son choix.

Variante : Changez un seul paramètre : taille, orientation ou nombre d'éléments.

16. Repérer une symétrie

Durée : 8-12 min Matériel : cartes visuelles ou grille imprimée

Pour « Repérer une symétrie », annoncez le critère avant de distribuer le matériel puis faites verbaliser une décision avant la correction. Pour 'Repérer une symétrie', montrez d'abord un exemple avec seulement trois choix. L'enfant observe silencieusement quelques secondes, pointe sa réponse puis décrit l'indice visuel utilisé avant de retourner la carte de correction.

Repère : L'enfant peut nommer un détail précis - orientation, contour, taille, position - qui justifie son choix.

Variante : Faites expliquer la stratégie à un camarade avant la seconde manche.

17. Trouver deux images complémentaires

Durée : 12-20 min Matériel : matériel manipulable et fiche correspondante

Pour « Trouver deux images complémentaires », annoncez le critère avant de distribuer le matériel puis faites verbaliser une décision avant la correction. Pour 'Trouver deux images complémentaires', commencez par une manipulation courte avec un modèle visible. Retirez ensuite le modèle et demandez à l'enfant d'expliquer ce qu'il doit observer ou reproduire avant d'agir.

Repère : L'enfant peut dire ou montrer la règle sans attendre la correction de l'adulte.

Variante : Gardez un exemple réussi visible, puis retirez-le progressivement.

18. Observer puis décrire

Durée : 8-12 min Matériel : matériel manipulable et fiche correspondante

Pour « Observer puis décrire », annoncez le critère avant de distribuer le matériel puis faites verbaliser une décision avant la correction. Pour 'Observer puis décrire', commencez par une manipulation courte avec un modèle visible. Retirez ensuite le modèle et demandez à l'enfant d'expliquer ce qu'il doit observer ou reproduire avant d'agir.

Repère : L'enfant peut dire ou montrer la règle sans attendre la correction de l'adulte.

Variante : Faites expliquer la stratégie à un camarade avant la seconde manche.

19. Mémoriser trois positions

Durée : 12-20 min Matériel : cartes visuelles ou grille imprimée

Pour « Mémoriser trois positions », annoncez le critère avant de distribuer le matériel puis faites verbaliser une décision avant la correction. Pour 'Mémoriser trois positions', montrez d'abord un exemple avec seulement trois choix. L'enfant observe silencieusement quelques secondes, pointe sa réponse puis décrit l'indice visuel utilisé avant de retourner la carte de correction.

Repère : L'enfant peut nommer un détail précis - orientation, contour, taille, position - qui justifie son choix.

Variante : Gardez un exemple réussi visible, puis retirez-le progressivement.

20. Justifier le critère choisi

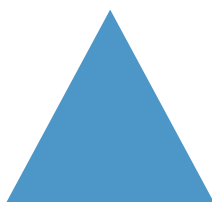
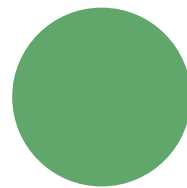
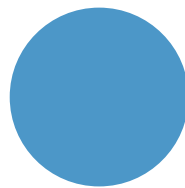
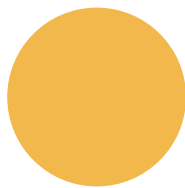
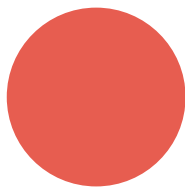
Durée : 8-12 min Matériel : 12 cartes combinant plusieurs propriétés

Pour « Justifier le critère choisi », annoncez le critère avant de distribuer le matériel puis faites verbaliser une décision avant la correction. Donnez une collection mélangée et laissez le groupe choisir une règle de classement. Avant de toucher aux cartes, un enfant annonce le critère; après le tri, un autre essaie de retrouver la règle sans l'avoir entendue.

Repère : La règle permet de décider où placer une nouvelle carte.

Variante : Faites expliquer la stratégie à un camarade avant la seconde manche.

Fiche d'observation : trouver l'intrus



Checklist avant utilisation

- ☐ Le matériel réel correspond à ce qui est annoncé.
- ☐ La consigne peut être expliquée en moins d'une minute.
- ☐ Le critère de réussite est visible avant de commencer.
- ☐ Une version plus courte est prévue si le groupe décroche.
- ☐ Le rangement ou l'arrêt de l'activité est anticipé.