

Mallette Pédagogique

Toute petite enfance - Enfance

NB : Les activités sont à réaliser en présence d'un adulte

SECTION GASCONNE :

Puzzle : 4 visuels rectos versos de 4 carrés de 15 x 15 cm dans un cadre de 35 x 35 cm
(Les œuvres originales sont présentées dans les vitrines « jeux et loisirs », « travail du linge » et « la maison »)



SECTION PRECOLOMBIENNE - SALLE CENTRALE thématique des PLUMES :

● Jeux de laçage

Pour les plus grands : 2 personnages en bois de peuplier peints de 12 cm sur 10 cm avec 4 trous et 1 lacet.

Pour les plus petits : personnages à enfiler avec 2 jeux de perles (bleu, et jaune). Sac de rangement.

(Inspiration de la vitrine présentant un unku).



- **Jeu de tri:** 6 boîtes de couleurs différentes, dans chaque boîte trois oiseaux (boîte rouge : oiseaux rouges etc...). Le but du jeu est de trier par couleur, mettre les oiseaux dans la bonne boîte.

Pour ajouter de la difficulté et développer la motricité fine, les enfants peuvent utiliser la pince en bois pour attraper les oiseaux. Les oiseaux sont en bois léger de 7 cm environ.

6 petits casiers et 18 oiseaux dont 3 motifs différents + 2 pinces.

Dimension d'un casier: L 8 cm x l 7,5 cm x H 4,5 cm

(Les motifs d'oiseaux sont inspirés d'une bordure brodée, visible dans la vitrine « Les plumes dans le monde andin »).



Jeu du memory : Est fourni dans une pochette de rangement, le jeu contient 24 cartes plastifiées d'environ 15 cm x 20 cm.



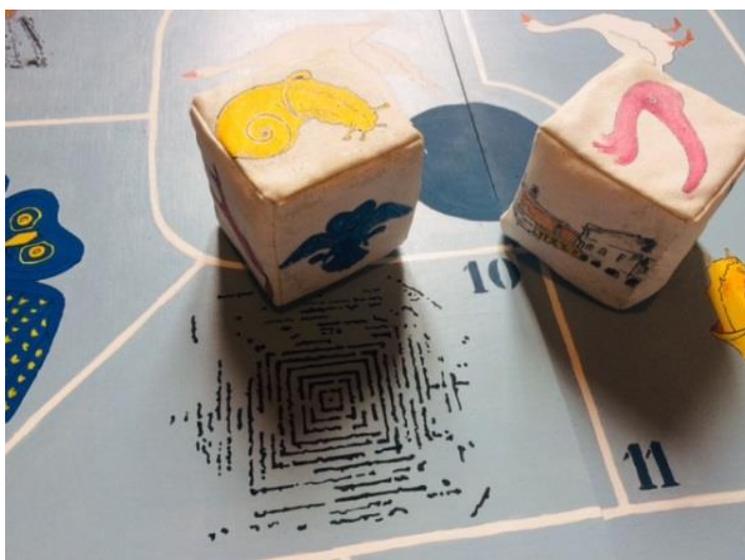
SECTION BEAUX-ARTS :

● **Jeu des ombres** : dimensions environ 15 cm x 7,5 cm

(Les motifs d'ombres sont inspirés des sculptures d'Antonin Carlès dans la section Beaux-Arts).



● **Jeu de l'oie** : Composé de 2 panneaux peints, il se déploie sur environ 90 cm x 90 cm, 2 dés de 8 cm en tissu peint, 4 jetons en bois peints, 2 dés à jouer (classique pour les plus grands) en bois de 4 cm et 1 pochette de rangement.





SECTION PRECOLOMBIENNE

Salles andines

- **Graphisme:** photocopies format A4 + environ 6 000 gommettes de 27 mm

(Céramiques provenant des vitrines « Les trois mondes » et « les êtres hybrides »).



○ **Cabinet de curiosité** : Les matériaux utilisés pour les petits objets sont en papiers mâchés. Les dimensions sont : hauteur 41cm, largeur 33cm, profondeur 14cm. Il est protégé par un plexiglas. Les boîtes à toucher sont amovibles.

(Inspiration de la vitrine « animaux sacrés »)

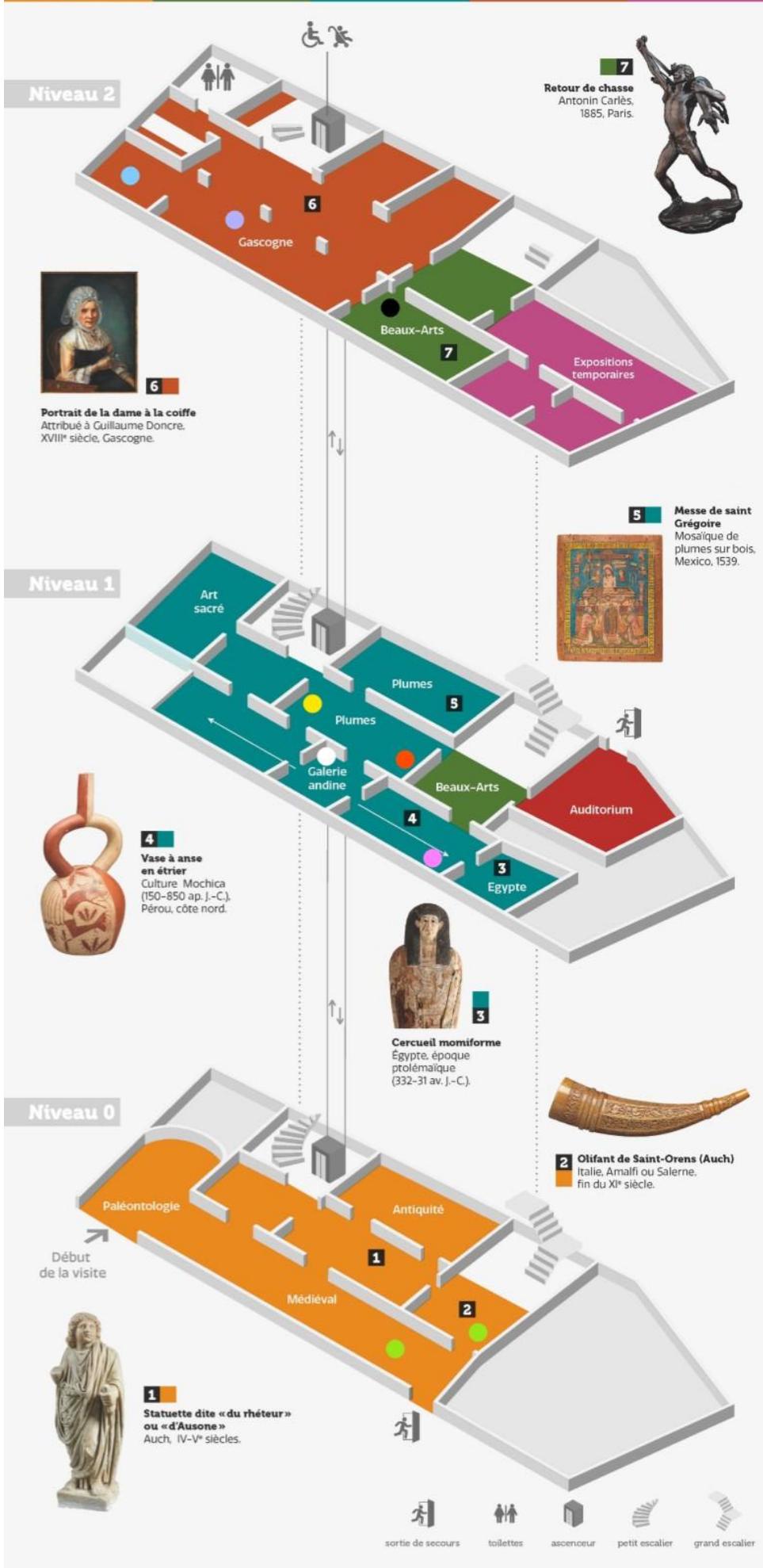


SECTION MEDIEVALE

● Jeu des doubles : Six cubes de 7 x 7 cm et douze images

(Détails d'animaux et êtres hybrides à retrouver dans la vitrine de l'olifant, du retable de Saint-Orens, ainsi que dans la galerie médiévale (chapiteau à l'escargot, gargouille, chapiteau d'Aurimont, gisant du Cardinal d'Armagnac).





Disposition des activités dans les salles :

- Jeu des doubles
- Graphisme
- Cabinet de curiosité
- Jeux de laçage
- Jeu de tri
- Jeux des ombres
- Puzzle
- Jeu de l'oie