

Réaliser des algorithmes/ jeux de constructions/ découvrir la notion d'ordre / jouer avec les quantités

1-Le jeu « des algorithmes »:

Etape 1 : Vous avez besoin de légos/ duplos/ jeux de constructions/ perles.

Consigne pour l'enfant : « Il faut faire « une chanson » comme bleu/ rouge/ bleu/ rouge...

ou jaune/ blanc/jaune/ blanc... ou bleu/bleu/ rouge/ bleu/ bleu/ rouge...

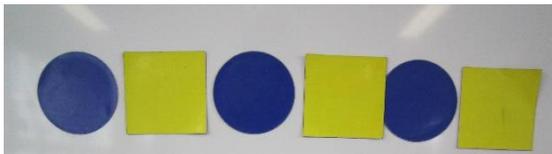
ou rouge/ jaune/ bleu/ rouge/ jaune/ bleu...»



Etape 2 : On peut également réaliser un rythme frappé en utilisant son corps : « main/main/genoux/ main/ main/ genoux... »

Vous commencez et l'enfant continue !

Vous pouvez aussi en inventer avec d'autres objets : ex petit/ grand/petit/ grand



Etape 3 : Réaliser des algorithmes dans les 3 dimensions de l'espace :



Vous pouvez aussi proposer à l'enfant de compléter :



Ou de corriger :



2-Le jeu « La maison démontable » :

Ce jeu pourra être fait après avoir visionné le film de Buster Keaton (doc 14)

Consigne pour l'enfant : « Il faut fabriquer une maison démontable »

Vous pouvez fabriquer une cabane! Ou une maison avec toutes sortes d'objets de la maison (boîtes/ cartons/ jeux de construction...)

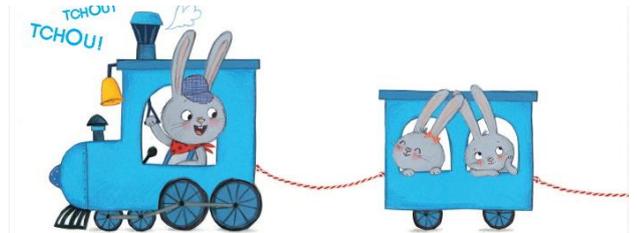
Prenez des photos et envoyez-les moi !



3- « le train des doudous » :

Etape 1 : Le but de ce jeu est d'utiliser le vocabulaire spatial :

devant, derrière/ premier/ dernier et de découvrir la notion d'ordre.



Vous prenez 5 doudous, votre enfant doit les placer les uns derrière les autres comme dans un train (vous pouvez prendre une boîte à chaussures pour faire **la locomotive**) :

L'enfant regarde le train et explique son placement : ex : « doudou lapin est **en premier** (dans la locomotive), derrière il y a doudou ours et le troisième c'est doudou chien, le quatrième c'est doudou souris et le dernier c'est doudou éléphant. »

Vous prenez une photo du train.

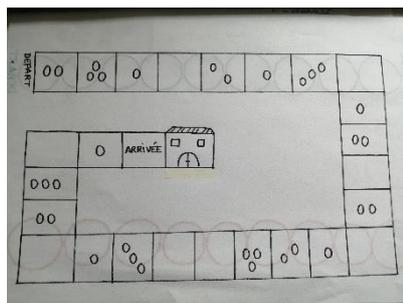
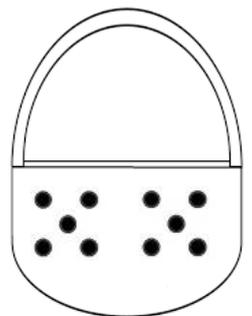
Etape 2 : L'enfant ferme les yeux et vous retirez les doudous. Il doit replacer les doudous et vous validez avec l'aide de la photo.

Etape 3 : Si c'est facile avec 5 doudous, vous pouvez le refaire avec 6.

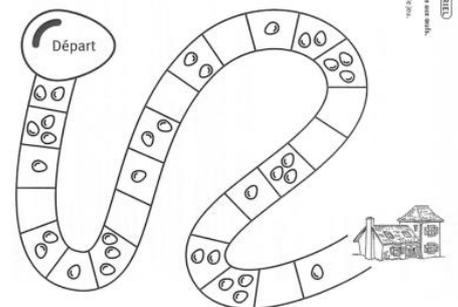
4- « Les œufs cassés » : Cette fois on retire des œufs !

Etape 1 : Avec le matériel de la semaine dernière : vous pouvez dessiner un panier par joueur

Et y placer 10 œufs (10 cailloux) sur les constellations



ou



Etape 2 :

Chaque joueur lance le dé et avance son personnage. Lorsqu'il tombe sur la case « œufs », il fait tomber le nombre d'œufs dessinés sur la case et les retire de son panier. Tous les joueurs doivent arriver à la ferme ! Celui qui arrive avec le plus d'œufs dans son panier a gagné !

Gardez bien le jeu, nous nous en servons la semaine prochaine !

Piste du jeu :

MATÉRIEL

La course aux œufs.

Le plan de jeu.

