

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

1-Le jeu « des algorithmes »:

Vous avez besoin de légos/ duplos/ jeux de constructions/ perles.

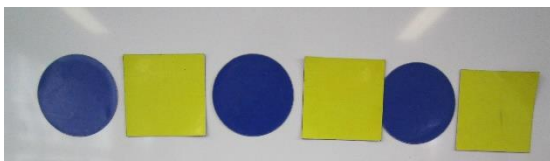
Consigne pour l'enfant : « Il faut faire « une chanson » comme bleu/ rouge/ bleu/ rouge...
ou jaune/ blanc/jaune/ blanc... ou bleu/bleu/ rouge/ bleu/ bleu/ rouge... »



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



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 »

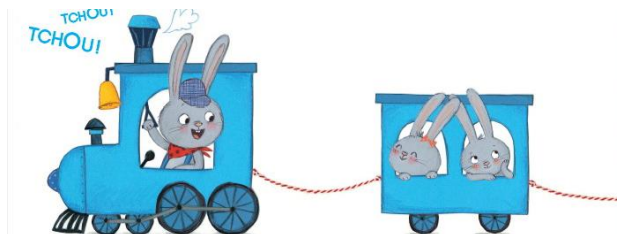
Vous pouvez fabriquer une cabane! Ou une maison avec toutes sortes d'objets de la maison (boîtes/ cartons/ jeux de construction...)

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 3 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 (le dernier) c'est doudou chien. »

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 3 doudous, vous pouvez le refaire avec 4 ou 5.

4- Le jeu « des poupées » :

Consigne pour l'adulte : choisir des poupées (ou doudous) de tailles différentes/ vêtements de tailles différentes, le but étant de comparer les tailles.

L'enfant doit comparer 2 pulls, 2 pantalons, 2 robes et dire lequel est le plus petit ? le plus grand ?

Il doit associer le vêtement à la bonne poupée en comparant les tailles.



Il peut ranger 3 habits identiques du plus petit au plus grand.

4- Jeu « la pêche à la ligne » :

Toujours avec les cartes du jeu « des courses » (doc 3), vous placez une carte dans une boîte et l'enfant doit pêcher (ou attraper avec une pince à cornichon) le nombre indiqué.

