

complément de 5/ vocabulaire spatial/Utiliser la bande numérique/ résoudre des problèmes de quantités

1-Le jeu « Qui a plongé ? » :

Vous avez besoin de 5 figurines identiques (personnages ou animaux) et d'une boîte, saladier, bassine... opaque qui fera la piscine. On ne doit pas voir dans la piscine !

Consigne pour l'enfant : « Regarde bien, j'ai 5 bonhommes : un, un autre, un autre, un autre et encore un autre, cela fait 5 (image 1). Ferme les yeux, certains vont plonger dans la piscine... » « Maintenant regarde et dis-moi combien de bonhommes (ou animaux) sont dans la piscine ?

Vous pouvez cacher : 2 bonhommes et laisser 3 visible (image 2)/ vous en cacher 4 et vous en laissez 1 visible (image 3)/ vous cachez les 5/ vous laissez les 5 visibles (image 1)...

L'enfant doit vous dire à chaque fois combien il y en a dans la piscine ! Un, deux, trois, quatre, cinq ou aucun

Vous pouvez répéter ce petit jeu tous les jours mais peu de temps.

Image 1



image 2



image 3



2- Le jeu « cache- cache doudous » :

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

devant, derrière/ sur, sous/ dans/ entre/ à l'intérieur, à l'extérieur...



Vous prenez 5 doudous, votre enfant doit les chercher avec vos indications, les doudous ne doivent pas être visibles :

Exemple : dans la cuisine

- Le premier est sur une chaise, le deuxième est derrière la corbeille, le troisième est dans le tiroir des couverts, le quatrième à côté du micro-ondes et le cinquième sous le saladier.

Etape 2 : Vous pouvez changer de pièce, ajouter ou diminuer le nombre des doudous.

Etape 3 : Cette fois, c'est votre enfant qui cache les doudous et qui doit vous dire où ils sont cachés. Il doit être précis dans ses indications, **faites exprès de vous tromper quand il n'est pas précis, il comprendra ainsi l'importance et le sens des mots.**

Etape 4 : trace écrite à la fin de la semaine (ce n'est pas la peine d'imprimer le document, indiquez sur une feuille le nom du jeu : « cache cache doudous » et notez les réponses de votre enfant, même si elles ne sont pas exactes, il doit essayer de faire des phrases)

Image 1



Regarde bien l'image 1, où se trouve :

- La souris ?
- La grenouille ?
- Le chat ?
- L'ours ?
- L'oiseau ?

Image 2



Regarde bien l'image 2, où se trouve :

- La souris ?
- La grenouille ?
- Le chat ?
- L'ours ?
- L'oiseau ?

Image 3

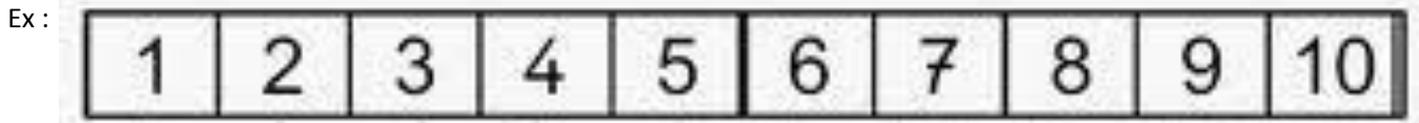


Regarde bien l'image 3, où se trouve :

- La souris ?
- La grenouille ?
- Le chat ?
- L'ours ?
- L'oiseau ?

3- pour apprendre à compter... le jeu « le nombre caché » :

Vous avez besoin de faire une bande numérique de 1 à 10. (elle peut être écrite sur la longueur d'une feuille A4)



Etape 1

Consigne pour l'adulte :

- La bande numérique est devant votre enfant. Vous lui montrez une quantité entre 1 et 5 avec vos doigts. L'enfant dit le nombre et doit le montrer sur la bande.
- Vous placez une pince à linge sur une case, l'enfant montre la quantité avec ses doigts et nomme le nombre.
- Vous cachez un nombre, l'enfant doit dire le nombre caché.

Etape 2

Consigne pour l'adulte :

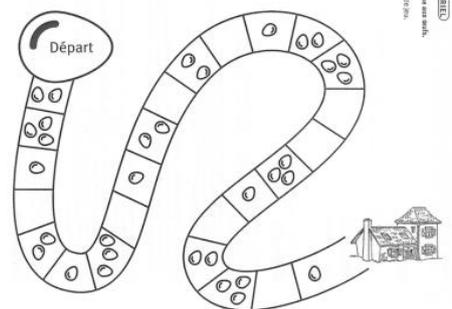
- La bande numérique est devant votre enfant. Vous lui montrez une quantité entre 1 et 10 avec vos doigts. L'enfant dit le nombre et doit le montrer sur la bande.
- Vous placez une pince à linge sur une case, l'enfant montre la quantité avec ses doigts et nomme le nombre.
- Vous cachez un nombre, l'enfant doit dire le nombre caché.

4- « La course aux œufs » :

Etape 1 : préparez le jeu avec votre enfant :

Votre enfant va chercher une trentaine de petits cailloux (« 10, 10 autres et encore 10 ») (pour faire les œufs)

Il vous faut également un dé, des personnages, des paniers et la piste du jeu!



Etape 2 :

Chaque joueur lance le dé et avance son personnage. Lorsqu'il tombe sur la case « œufs », il reçoit le nombre d'œufs dessinés sur la case et les met dans son panier. Tous les joueurs doivent arriver à la ferme ! Celui qui gagne est celui qui a le plus d'œufs !