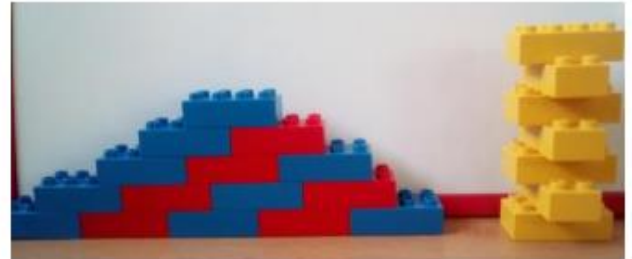


Réaliser des algorithmes/ jeux de constructions/ se repérer dans l'espace / jouer avec les longueurs

1-Le jeu « des algorithmes »:

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



Vous pouvez aussi proposer à l'enfant de compléter :

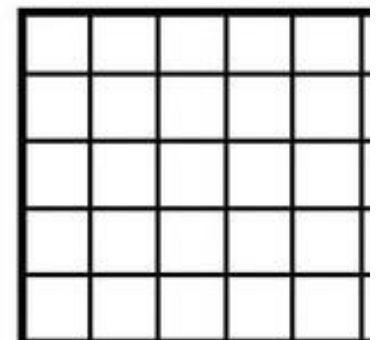


Ou de corriger :



2-Le jeu « du morpion »:

Il vous faut une grille de 5 cases sur 5 cases et pour le joueur 1 une douzaine de cailloux blancs (ou jetons rouges), pour le joueur 2 une douzaine de cailloux marrons (ou jetons bleu).



Consigne pour l'enfant : « Il faut aligner 4 jetons le premier »

Chacun votre tour, vous placez un de vos jetons pour pouvoir faire une ligne de 4 ! Au cours des parties, votre enfant va comprendre qu'il peut vous empêcher d'aligner 4 jetons mais au départ, il faut le prévenir que vous allez réussir votre alignement !

3- « la photo de doudou » :



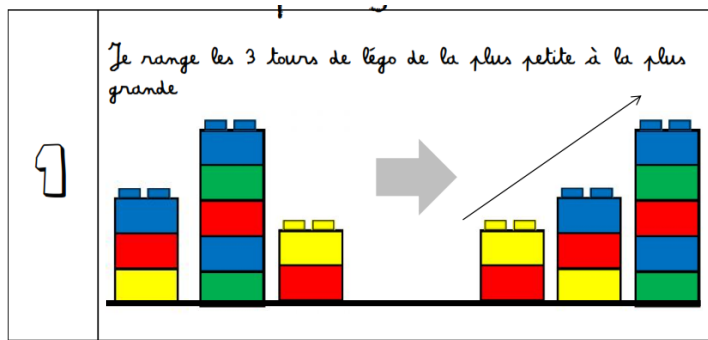
Etape 1 : Vous montrez la photo du doudou à l'enfant (la photo doit être prise à un endroit précis de la maison), il la regarde, identifie le lieu, le nomme et remplace le doudou comme sur la photo.

On peut également à partir de la photo, aller chercher le doudou resté à sa place !

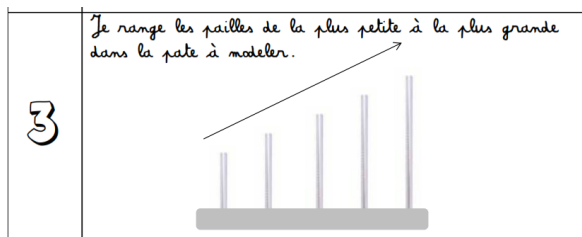
Etape 2 : Vous pouvez complexifier en prenant un détail en photo (un bouton de porte, un motif sur le carrelage...)

#### 4- Le jeu « des tours » :

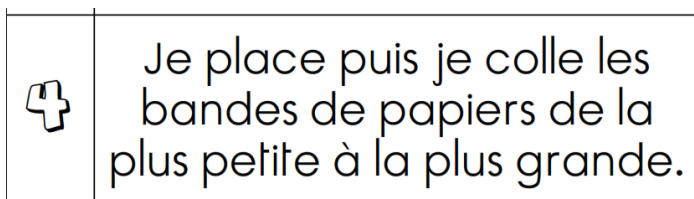
Consigne pour l'adulte : Demander à votre enfant de construire 3 tours puis demandez-lui de les ranger de la plus petite à la plus grande ! (comme un escalier)



On peut également ranger des pots/ des pailles et toutes sortes d'objets/ personnages de la maison.



Quand l'enfant a compris, vous pouvez lui demander de coller des bandes découpées. ( vous pouvez selon le niveau de votre enfant, lui donner 3, 4 ou 5 bandes)



Pensez toujours à poser les objets sur une ligne pour bien comparer les longueurs !

