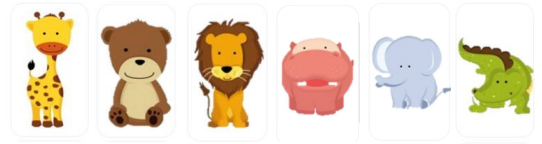


Situer les objets les uns par rapports aux autres / Développer la logique/ Jouer avec les quantités/ Trier, ranger des objets

1- « Au lit les doudous » : suite

C'est la suite du jeu du document 27 de la semaine dernière.

Mais avec d'autres modèles de maisons (de 9 à 16).



Règle du jeu : Consigne pour les enfants : « Chaque doudou a sa chambre et il ne faut pas se tromper parce que sinon le lion pourrait manger la girafe, l'éléphant écraser l'hippopotame... Il va falloir mettre au lit les doudous dans la bonne chambre. Pour cela je vous ai préparé un modèle. »

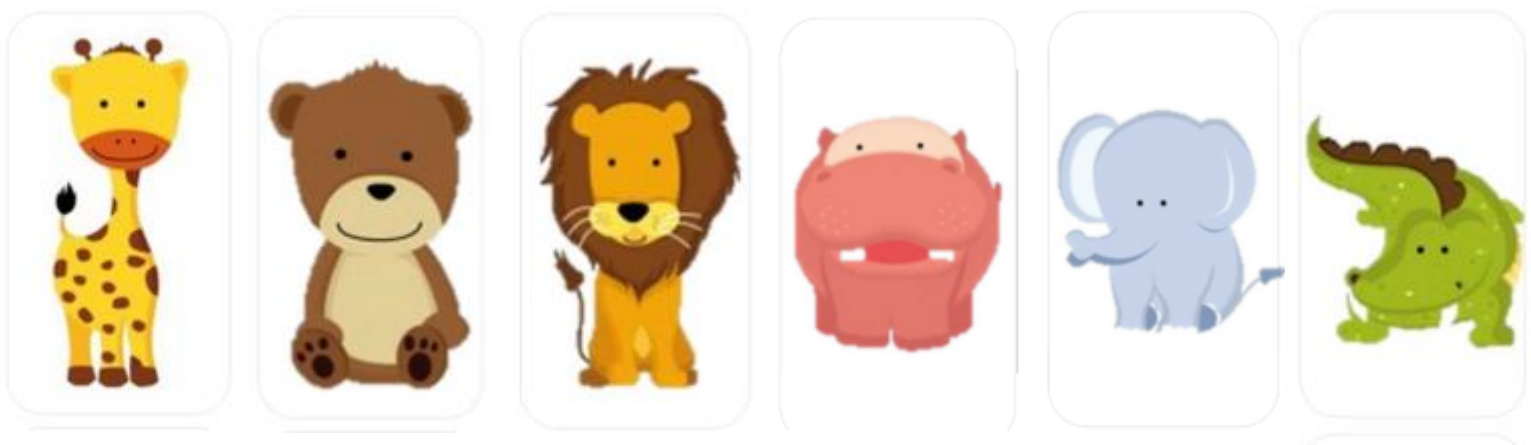
Etape 1 : Vous pouvez donner un modèle (page 2) à votre enfant et il reproduit le même.

Etape 2 : le modèle est éloigné, votre enfant doit mémoriser les places des doudous.
Et petit à petit limiter ses voyages.

Etape 3 : Vous devez décrire le modèle sans que votre enfant ne le voit.

Etape 4 : C'est votre enfant qui vous décrit le modèle et vous complétez la maison en suivant ces indications (n'hésitez pas à vous tromper s'il n'est pas assez précis) L'objectif est d'utiliser le vocabulaire spatiale correctement.

Les doudous (à imprimer si vous n'avez plus ceux de la semaine dernière)



voici de nouveaux modèles de maisons :



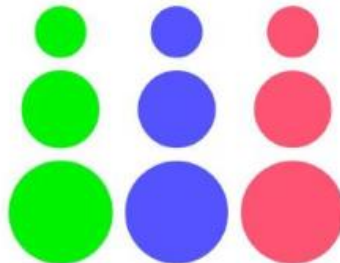
2- « Les ronds de 3 couleurs » :

Matériel nécessaire : Des disques de 3 tailles et de 3 couleurs.

Réalisez 3 disques de 3 tailles différentes. Pour les fabriquer, il suffit de prendre une feuille A4 et de tracer dessus 3 grands cercles, 3 cercles moyens et 3 petits cercles. Puis peignez ou coloriez ces 9 disques.

BUT:

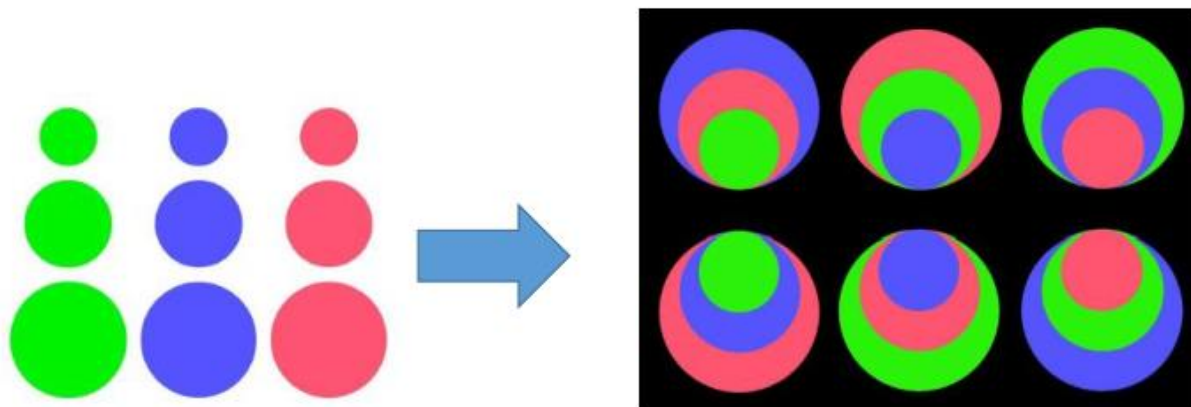
Vous devrez rechercher tous les empilements (petits, moyens, grands) possibles avec 3 disques de 3 couleurs différentes.



Les jeux de logique sont fondamentaux pour le développement de votre enfant car ils lui permettent de développer sa pensée logique au travers de compétences variées : comparer, trier, classer, ranger, ordonner, reconnaître et poursuivre des rythmes...

Pour relever chacun des défis que vous allez lui proposer, votre enfant va chercher, essayer, se tromper certainement, recommencer, tâtonner...

N'hésitez pas à l'encourager, à l'aider. Les essais et les erreurs permettent de progresser et favorisent la réflexion !



Quand il a trouvé les solutions, il peut coller ses trouvailles sur une feuille pour garder une trace.

3- « Les objets voyageurs » :

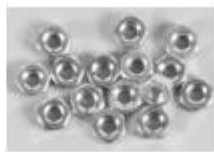
Il vous faut :

- les cartes (préparées pendant les vacances) découpées dans du carton sur lesquelles vous aurez dessiné des gros points au recto et le nombre correspondant en chiffre au verso. Elles doivent mesurer **8 cm sur 10 cm** (pour que votre enfant puisse poser des objets sur les points). Les points sont disposés de façon aléatoire.

(pour les **MS des cartes de 1 à 10**)



- Des petits objets dans un récipient (perles, jetons, haricots, pâtes...).



Ex



Lorsque votre enfant pense avoir fait ce qui est demandé, et seulement à ce moment-là, on vérifie en posant les objets sur la carte.



Recommencer avec d'autres cartes.

Pour mémoriser l'écriture chiffrée, présenter le dos de la carte. Elle sera retournée une fois que votre enfant aura apporté les objets, pour vérifier, en les posant sur les ronds. S'il ne sait pas encore lire les chiffres, mettez à sa disposition une bande numérique qu'il a droit de regarder. Par contre, il ne devra pas la déplacer près du récipient.



Conseils pour le comptage

Dénombrer, c'est dire combien il y a d'objets. Mais veillez à ne pas utiliser le comptage comme nous, adultes, le faisons, c'est-à-dire en pointant un par un en disant le mot nombre. Pour les jeunes enfants, qui n'ont pas encore tout à fait installé la compréhension du nombre et mémorisé les mots nombres, c'est source de confusion.

Ne pas faire :



Mais quand vous dites le mot/nombre « deux », vous devez désigner la quantité deux, et non le deuxième. Vous devez procéder ainsi à chaque fois que vous ajoutez un objet.



Etape 2 reprendre les mêmes situations de cartes avec des objets déjà posés



« J'en mets déjà 2. A toi d'aller chercher juste ce qu'il faut. ».

Votre enfant doit aller chercher le bon nombre d'objets pour compléter les cartes.



La vérification se fait ensemble.



« J'en mets déjà 3. A toi d'aller chercher ce qu'il manque. »



4- « Rangeons » :



Pour ce jeu, vous aurez besoin de plusieurs boîtes et de plusieurs objets (de la marchande, de cubes, de petites voitures, d'objets du jeu de poupée, d'objets de la cuisine...). Vous allez faire un tas avec tous les objets mélangés !

Vous pouvez prendre un doudou de votre enfant et raconter une histoire :

« Doudou a mélangé tous les jeux de ta chambre (comme souris verte à l'école). Il va falloir ranger les jeux dans des boîtes. »

Ce jeu permet à votre enfant de nommer les objets, de les trier, de revoir le vocabulaire des couleurs, des formes, des objets...

Etape 1 : C'est lui qui organise le rangement. Et il explique pourquoi il les met dans une même boîte.

Ex : la boîte des livres, la boîte des légos...

Etape 2 : Vous expliquez qu'il va devoir ranger par couleur/ par taille...

Ex : tous les objets bleus...