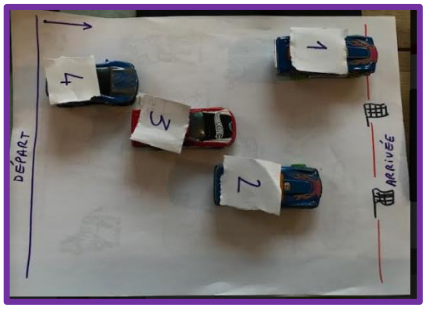
Numération

PS

Révisions des jeux avec le chiffre 4

Pour débuter cette nouvelle semaine, vous pouvez commencer par refaire faire à votre enfant les activités précédentes en y ajoutant le chiffre 4

Les positions



Jeu: la course

Matériels :

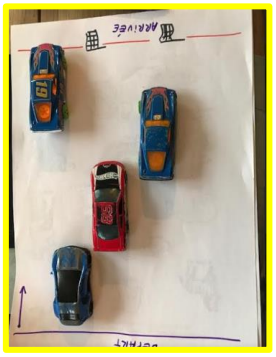
* Des petits éléments type : petites voitures ou petits animaux ou légos ou petites poupées, personnages…

*Des petits papiers blancs avec les chiffres de 1 à 3 ou 4 qui serviront de petits dossards.

* De quoi fixer les petits papiers sur les éléments : du scotch ou des élastiques…

Déroulement :

* Jouez avec votre enfant à la course des « personnages » puis demandez à votre enfant de placer les éléments dans le bon ordre d'arrivée selon leur dossard.



* Sans les petits dossards: placez les éléments sur un champ de course et demandez à votre enfant qui est le premier, le deuxième etc…

* Placez les éléments sur le champ de course et demandez à votre enfant la position de chacun : il doit être capable d'utiliser lui-même les mots : premier, deuxième, troisième, (quatrième) dernier

Lors de cette activité, mon enfant doit :

- Savoir l'ordre d'arrivée de 3 ou 4 éléments sur un champ de course (Avec ligne de départ et d'arrivée).
- Savoir dire les mots : premier, deuxième, troisième, (quatrième) dernier

Jeu de dé

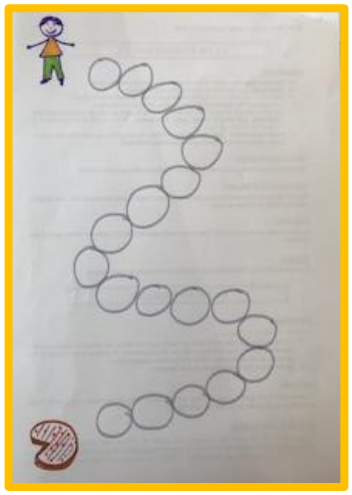
Jeu du gâteau

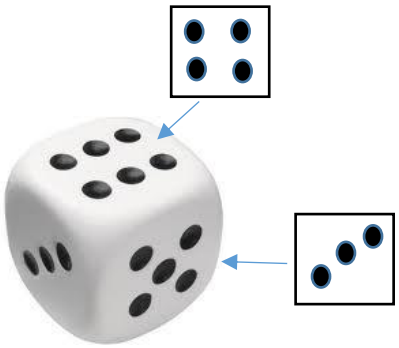
Matériels :

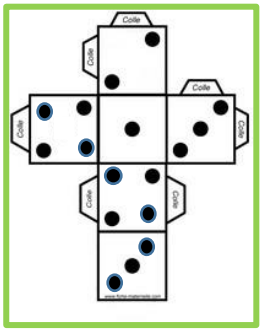
* Une feuille et un ou des feutres pour dessiner un plateau de jeu. (Voir image)
* Un dé et 2 étiquettes collantes (gommettes, ou morceau de papier et scotch, étiquettes…). Collez les étiquettes sur les faces 5 et 6 du dé et dessinez dessus une face de dé à 4 points et une à 3 points.

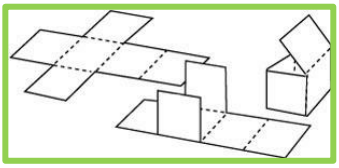
OU du papier (épais si possible) pour fabriquer le dé. (Voir modèle)

* 2 pions (par exemple : 2 cailloux, 2 petits objets….)





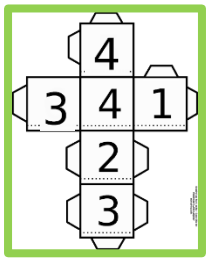


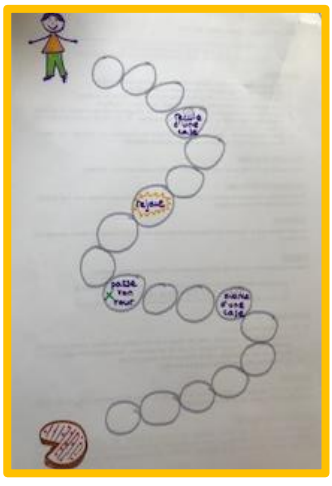


Pour fabriquer un dé : Tracez une croix comme sur le modèle puis pliez sur les traits et fixez avec du scotch ou de la colle

Déroulement :

* Placez les 2 pions sur le petit bonhomme du plateau. A tour de rôle votre enfant et vous lancez le dé et avancez sur le chemin d'autant de case que de points dur le dé. Le premier arrivé a gagné !
* Une fois que ce jeu est bien compris, vous pouvez complexifier le plateau :
- Rallonger le chemin,
- Créer des cases « rejoue » ou « passe ton tour »,
- Créer des cases « avance d'une case » ou « recule d'une case » …
* Vous pouvez faire le même jeu avec un dé chiffré jusque 4.





Lors de cette activité, mon enfant doit :

- Savoir avancer selon les indications du dé, dans la bonne direction.

Petits problèmes

Numéro 1 : Le dortoir

Matériels :

* 4 rectangles en papier.
* 4 personnages (ou petits éléments représentant des personnages).

Combien d'enfants se sont levés ?

Déroulement:

* Présentez le dortoir rempli à votre enfant.
* Demandez-lui de fermer les yeux, retirez de 1 à 4 personnages et demandez à votre enfant de rouvrir les yeux et d'indiquer combien de personnages se sont levés.
* Vous pouvez refaire le même jeu en retirant les lits. (Cela sera un peu plus compliqué car votre enfant ne pourra plus s'aider des lits vides pour indiquer le nombre d'enfants levés).

Numéro 2 : les feutres

Matériels :

* 4 feutres.
* Votre main.

Avec l'aide des doigts : Je voudrai 4 feutres, Combien dois-tu m en donner encore ?

Sans l'aide des doigts : Je voudrai 4 feutres, Combien dois-tu m en donner encore ?

Déroulement:

* Vous souhaitez avoir une collection de 4 feutres :

Etalez par exemple 3 feutres sur une table.

* Indiquez à votre enfant que vous voulez avoir en tout 4 feutres. Combien doit-il vous en donner pour compléter votre collection ?

Au départ, aidez votre enfant en indiquant avec vos doigts la quantité total de feutres que vous voulez.

*Vous pouvez faire le même exercice en ne montrant plus vos doigts.

* Proposez ce jeu avec des quantités ne dépassant pas 4.