

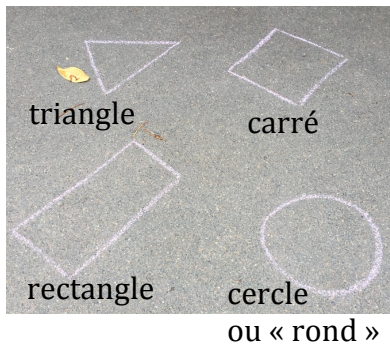
# Reconnaître les formes et les nommer

---

Dans le prolongement du jeu de Kim proposé sur le blog (semaine 6), voici un jeu de motricité en lien avec la reconnaissance des formes.

Etape n°1 : Dessiner des formes planes sur le sol : carré, rectangle, cercle/« rond », triangle

---

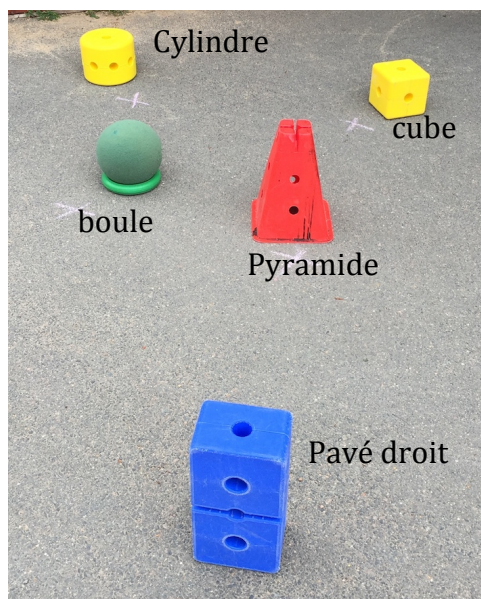


À deux (avec un frère, une sœur, un parent) : l'un des joueurs énonce une forme, l'autre saute sur la forme le plus rapidement possible. Les 2 joueurs doivent vérifier qu'ils sont d'accord.

À trois (2 joueurs + 1 arbitre), on dessine 2 fois les 4 formes, et le 1<sup>er</sup> joueur qui rejoint la forme énoncée par l'arbitre marque 1 point.

Etape n° 2 : Poser des formes solides sur le sol : cube, cylindre, boule, pyramide, pavé droit, cône

---



À deux (avec un frère, une sœur, un parent) : l'un des joueurs énonce une forme, l'autre rejoint la forme le plus rapidement possible. Les 2 joueurs doivent être d'accord.

À trois (2 joueurs + 1 arbitre), on dépose plusieurs fois ces différentes formes, et le 1<sup>er</sup> joueur qui rejoint la forme énoncée par l'arbitre marque 1 point.

Etape n° 3 : Se lancer des défis à la maison

---

Qui rapportera le plus de boules aujourd'hui (perles, balles, ballons ...) ? Qui rapportera le plus de cubes ? ... avec justification par l'enfant et validation par l'adulte. Exemple : C'est une boule parce qu'elle roule, c'est un triangle parce qu'il a 3 sommets (ou « pointes » ou « piquants ») ou 3 côtés...