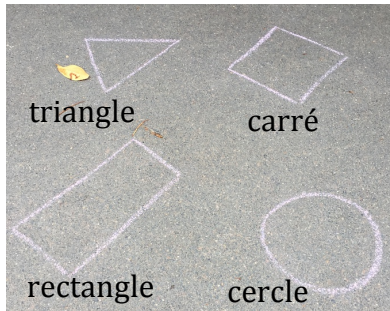


Reconnaître les formes et les nommer

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



ou « rond »

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^{er} joueur qui rejoint la forme énoncée par l'arbitre marque 1 point.

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



boule



cube



Pavé droit

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^{er} 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...