

CONSTRUIRE LES PREMIERS OUTILS POUR STRUCTURER SA PENSEE EN GS

Jeu : la cible

Matériel :* Une cible avec 3 zones colorées et des capsules (ou bouchons)

* Des dessins de la cible (à reproduire ou imprimer) et des feutres

* Une ardoise (ou feuille) et des jetons (ou des grains sec « haricot... »)

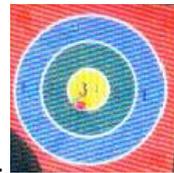
But : Compter le nombre de points gagnés au jeu de la cible.

Déroulement :



Etape 1 : Jouer au jeu de la cible

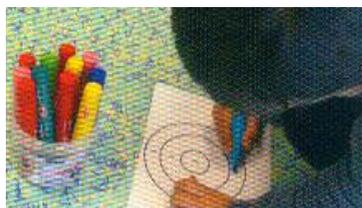
- Observer la cible et comprendre que le gain de points dépend de la zone dans laquelle la capsule tombe. Poser la cible sur la table.



- Pousser chacun son tour la capsule avec le doigt et dire le nombre de points gagnés.

- Pousser 2 capsules et dire le nombre de points gagnés. Votre enfant peut vous dire « 3 » et « 2 » ou encore faire un addition et vous donner le résultat « 5 ».

- Pousser 2 ou 3 capsules et les représenter sur le dessin de la cible afin de se souvenir de son lancer.

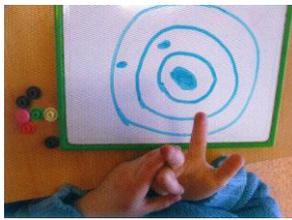


Etape 2 : Calculer le nombre de points gagnés

Le parent reproduit la cible sur une feuille et dessine un rond dans chaque zone.

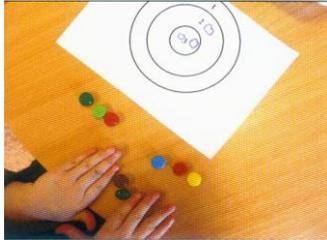
- Votre enfant doit prendre des jetons (haricot) correspondant au nombre de points gagnés et les poser sur son ardoise (ou feuille).

Vérifier la compréhension de la règle du jeu : 1 capsule permet de gagner un ou plusieurs points.



Ensuite vous dessiner 2 ronds sur la cible.

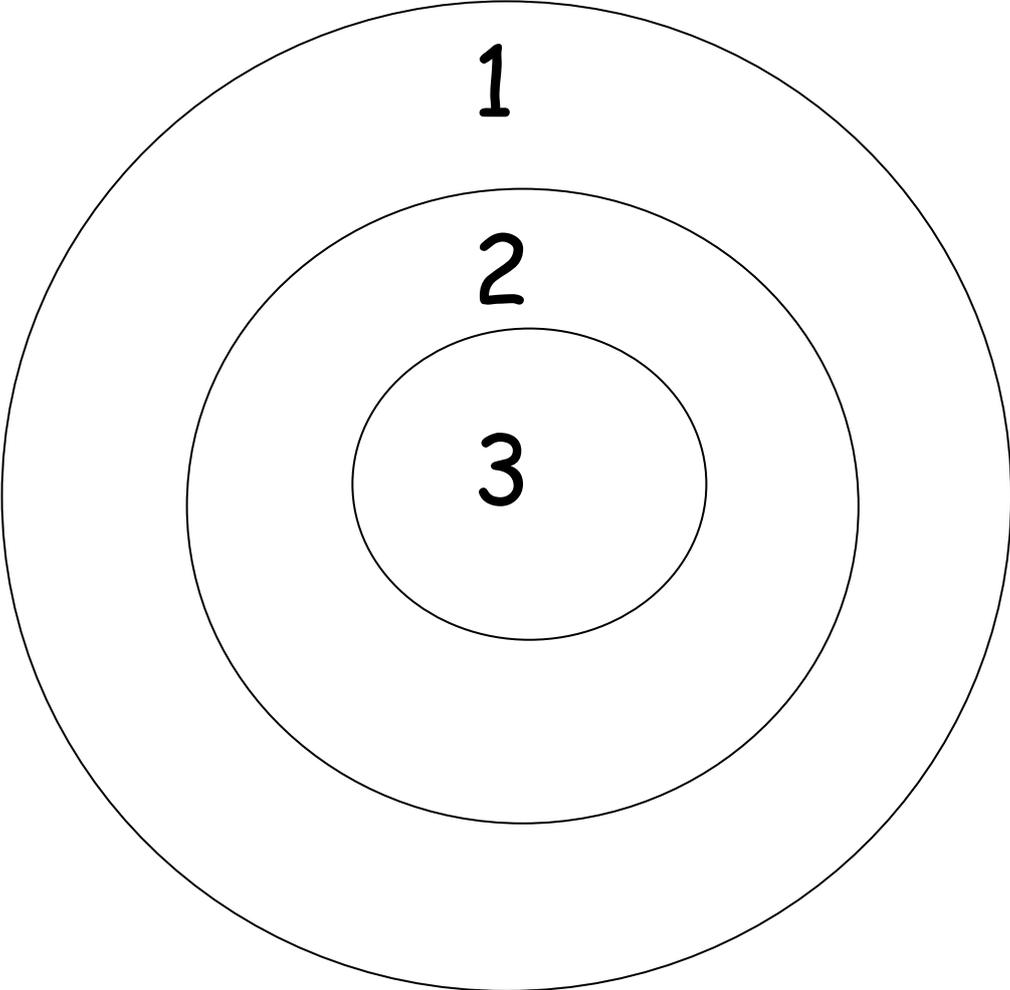
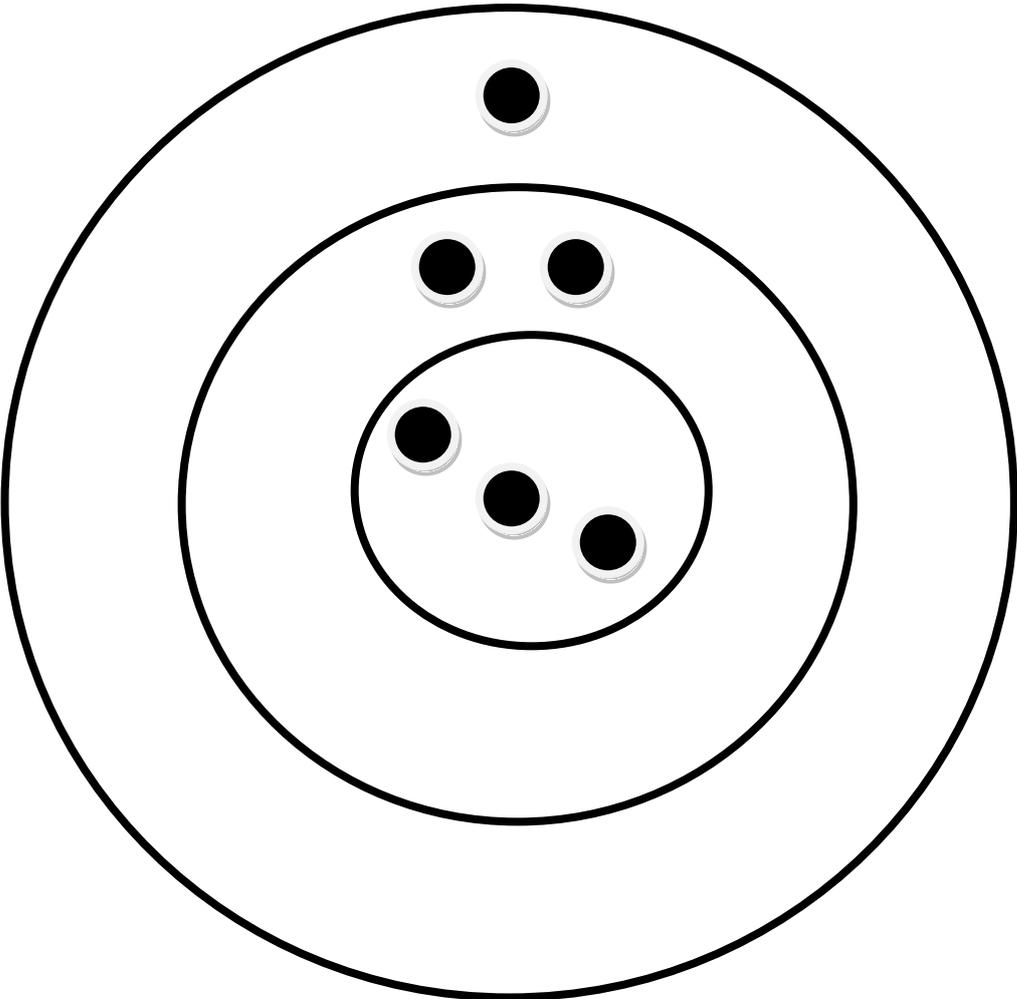
- Prendre des jetons correspondant au nombre de points gagnés et les poser sur son ardoise (feuille).
- Votre enfant doit donner son résultat et vous dire comment il a procédé.
- Prendre les jetons correspondant au nombre de points gagnés par chaque capsule, les réunir et les dénombrer pour valider sa réponse, (en les organisant par paquets), compte sur ses doigts. 3 doigts et 2 doigts et encore 3.
- Recommencer plusieurs fois ce jeu, cette manipulation va consolider les savoirs de votre enfant.



Etape 3 : Exercer ses compétences

- Jouer à des jeux de société de type jeu des chevaux avec 2 dés dont on a caché la constellation du 6.
- Calculer le résultat d'une partie représentée sur la feuille suivante.

2 types de cible possible.



Pour chaque enfant, **colorie** autant de jetons que de points marqués.

