

CONSTRUIRE LES PREMIERS OUTILS POUR STRUCTURER SA PENSEE EN PS

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... »)

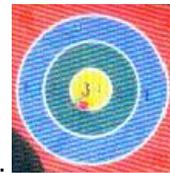
But : Compter le nombre de points gagnés au jeu de la cible avec l'aide du parent.

Déroulement :



Etape 1 : Jouer au jeu de la cible

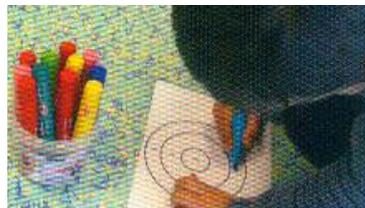
- Observer la cible et comprendre que le gain de points dépend de la zone dans laquelle la capsule tombe. Poser la cible sur la table.



- Pousser chacun son tour la capsule avec le doigt et dire le nombre de points gagnés. Utiliser les constellations de point à côté des chiffres pour dénombrer les gains.

- Pousser 2 capsules et dire le nombre de points gagnés. Votre enfant peut vous dire « 3 » et « 2 » et utiliser ses doigts pour compter.

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

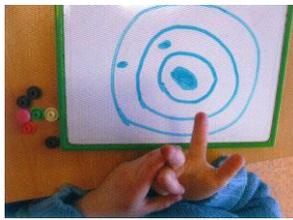


Etape 2 : Calculer le nombre de points gagnés

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

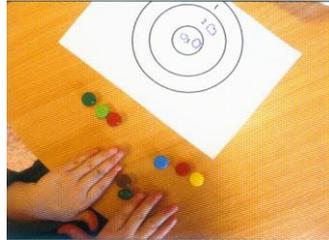
- Votre enfant doit prendre des jetons (haricot) correspondant au nombre de points gagnés et les poser sur son ardoise (ou feuille). Vous devez l'aider en faisant des petits paquets dans chaque zone.

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 6,5,4.

2 types de cible possible.

