

Compter le plus loin possible sans erreur

Domaine de compétences: Construire les premiers outils pour structurer sa pensée/ Dire la suite des nombres jusqu'à 30 en GS

En petite section, on se fixe l'objectif de savoir réciter la comptine numérique jusqu'à 10 au moins sans erreur d'ici la fin de l'année. Faîte réciter votre enfant tous les jours pour qu'il progresse.

1	2	3	4	5
6	7	8	9	10
11	12	13	14	15



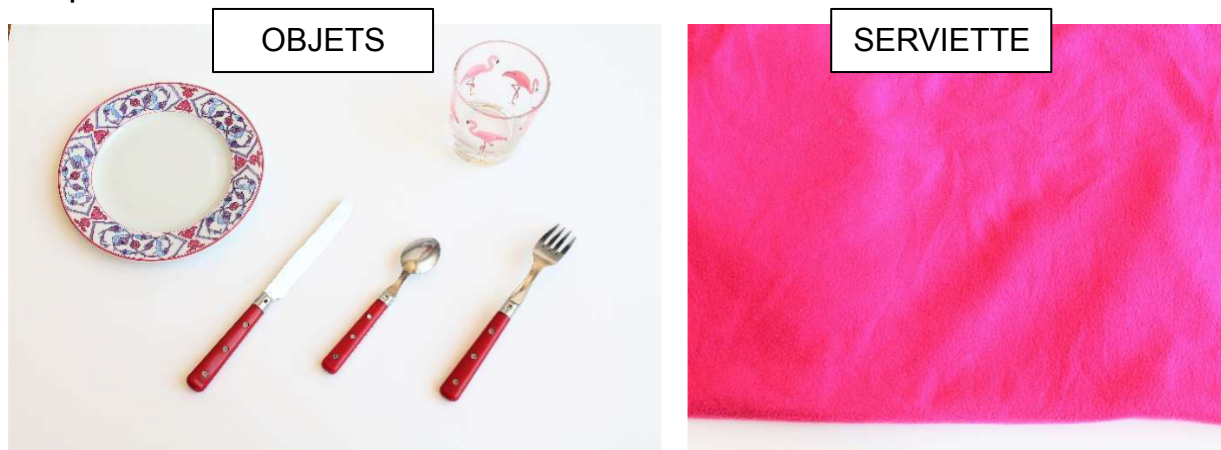
J17

Jeux de kim

Aujourd'hui, je vous présente des jeux de kim visuels. Ils font appel à la concentration, à l'attention et à la mémoire. Ils permettent aussi d'apprendre et de mémoriser du vocabulaire.

Vous présentez une collection d'objets que vous faites nommer à votre enfant, voire répéter plusieurs fois. Vous lui expliquez que vous allez enlever un objet sans qu'il le voit et qu'il devra ensuite le nommer.

Exemple :



Puis vous cachez ces objets à l'aide d'une couverture (serviette de bain, torchon...) et pendant que votre enfant ferme ses yeux, vous enlevez un objet.



Votre enfant, quand vous enlevez la couverture, doit vous dire quel objet a été enlevé.

J17

Au lieu d'enlever un objet, vous pouvez aussi

- le déplacer :



- ou en ajouter un autre :



Pour jouer, vous pouvez choisir une collection de jouets, de fruits, fleurs du jardin ou des objets sans rapport les uns avec les autres.

Vous pouvez ensuite, en fonction de la réussite de votre enfant, augmenter la quantité ou utiliser des objets identiques (pas beaucoup) mais de couleurs différentes (cubes, grosses perles)

Vous pouvez aussi utiliser des images, des cartes de jeux (plus difficile !)

Amusez- vous bien !