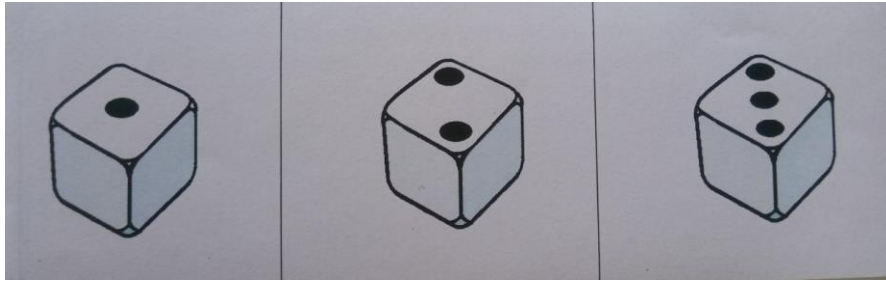
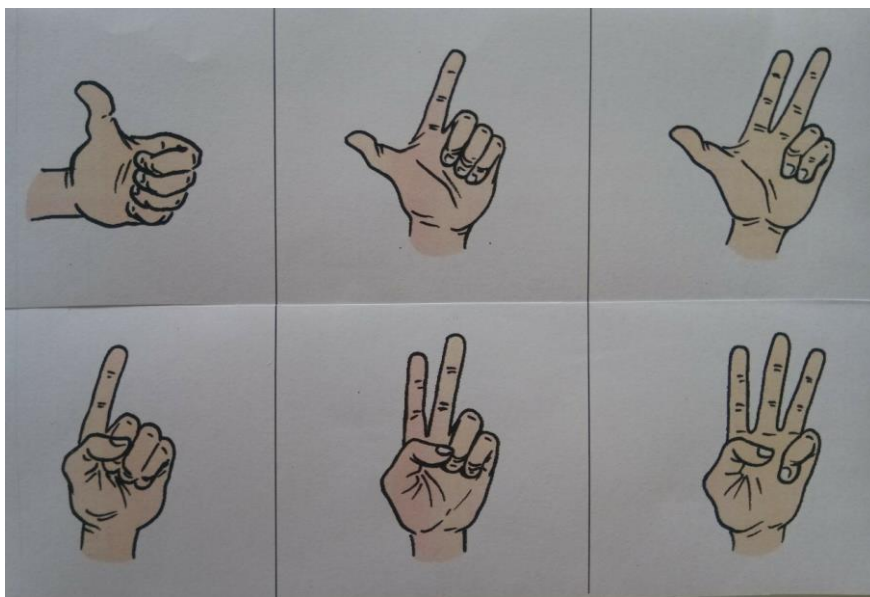


## MEMORISER LES CONSTELLATIONS DU DÉ



**Informations préliminaires :** Votre enfant a déjà travaillé en classe par des activités de manipulation :

- s'approprier la notion de quantité (beaucoup/aucun/un seul/un peu)
- identifier/réaliser des collections de 1, 2, 3 éléments
- désigner la quantité 1, 2, 3 sur les doigts de la main de différentes façons



Maintenant, il va apprendre à lire la quantité indiquée par un dé.

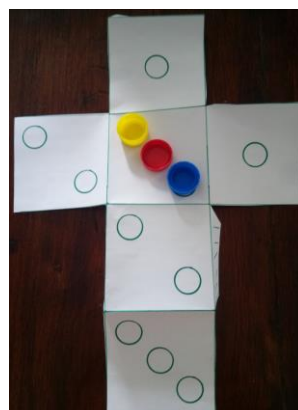
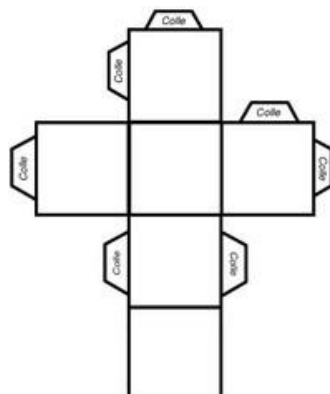
Pour cela, il vous faut disposer de plusieurs jetons/bouchons en plastique.

Il vous faut avoir construit un dé avec des faces de dimension 8 cm x 8 cm...dans du carton souple :

2 faces représentant 1 / 2 faces représentant 2 / 2 faces représentant 3

Pour rendre la situation auto-validante, l'enfant doit pouvoir vérifier par lui-même sa réponse.

Aussi, les points tracés sur le dé doivent être de la dimension d'un jeton/bouchon.



## PROCEDER A DES JEUX DE LANCER DE DE

**Avant toute activité de numération, faire réciter la comptine des nombres**

**(Jusqu'à 10 en fin de PS)**

Compter en toutes situations, par exemple pour ranger les jouets (peluches, poupées, pièces d'un puzzle...), ou encore en chantant/récitant des comptines numériques (1 2 3 Je m'en vais au bois...)

- **Jeu de pâques (apprendre la lecture des constellations du dé)**

Préalable : fabriquer 2 fiches « œuf de pâques », 2 fiches « panier de pâques »



### **Phase 1 : découverte et appropriation libre du matériel**

Présenter tout le matériel & laisser l'enfant s'en approprier sans consigne. Sans doute l'idée lui viendra de décorer l'œuf avec les jetons/bouchons...en laissant le dé de côté.

Complimentez-le et dites-lui que c'est là le but du jeu. Mais lui indiquer que vous allez le faire à 2, à tour de rôle.

C'est le moment de s'intéresser au dé et à son utilité :

Faire l'exemple avec les 3 modèles de face : laisser l'enfant commenter la situation à sa guise (déballage verbal)...acceptez tous ses petits commentaires (on a appris les quantités 1 & 2 au travers du corps humain : 1 nez, 1 bouche, 1 cou... / 2 oreilles, 2 bras, 2 joues...// les 3 petits points du dé ont l'air de ressembler à un escalier/ ils ne sont pas alignés verticalement, ni horizontalement mais de travers).

C'est bien là l'occasion de vous rendre compte si votre enfant maîtrise les quantités 1, 2, 3.

### **Phase 2 : jeu à 2, avec une seule fiche (comprendre le déroulé du jeu)**

L'enfant lance le dé et lis la quantité indiquée.

S'il n'en est pas encore capable, ou s'il hésite : il doit positionner le(s)jeton(s)/bouchon(s) sur le(s) point(s) du dé tout en comptant.

Une fois la juste quantité de jetons/bouchons en main, les placer à sa guise sur le support fiche.

Le jeu est terminé quand tous les emplacements vides de l'œuf/ du panier sont garnis.

**ATTENTION** : Au lancer final, il faut avoir la quantité juste requise. Sinon, il faut passer son tour au partenaire.

### **Phase 3 : jeu à 2, avec chacun sa propre fiche (le défi d'être le gagnant)**

Même procédure, le 1<sup>er</sup> qui a terminé de garnir son œuf/ son panier a gagné.

**ATTENTION** : Il ne s'agit pas d'un jeu de stratégie mais d'un jeu de hasard.

Si votre enfant est le perdant, lui expliquer que ce n'est pas de sa faute ; il sera sans doute le gagnant une prochaine fois.

La situation de perdant apporte une frustration, cette dernière participe de son développement psychique. Surmonter la frustration l'aide à gagner en maturité.

### **REMARQUE**

C'est par la répétition des lancer et des situations de jeu que votre enfant mémorisera les constellations du dé.

Petit à petit, il s'émancipera de positionner les jetons/bouchons sur les faces du dé ; ou encore de compter les points 1 à 1 sur les faces.

Sa lecture des constellations doit progressivement devenir automatique.

C'est à ce stade que l'on peut introduire un dé de petite taille.

### **Jeu de défis sportifs (lecture instantanée des constellations du dé)**

Matériel :

Voir annexe : « Jeu de l'oie sportif »

-Planche de jeu à reproduire rapidement à la main.

-Dé.

-Pions à récupérer d'un jeu de société (Petits chevaux, Jeu de l'oie...).

A défaut, utiliser un bouchon de liège : y faire une entaille dans laquelle insérer un visage dessiné par votre enfant. Procédez de même pour vous.

Autre formule, utiliser des pinces à linge.



Procédure :

Positionner les pions sur la case départ.

Le premier qui lance le « 3 » a le droit de démarrer la partie.

Le premier joueur lance le dé & déplace son jeton d'autant de cases indiquées : il applique la consigne.

Le deuxième joueur procède de même.

**ATTENTION** :

-On doit grimper à l'échelle pour gagner des places sur le parcours.  
-On doit glisser du tunnel pour rétrograder sa progression sur le parcours.  
Ces situations créent de l'excitation/ des frustrations. A vous de l'accompagner dans la gestion de ses humeurs... cela l'aide à grandir !

## EVALUATION

Montrer la face « constellation 1 » :

Votre enfant doit être en mesure de :

- dire « 1 »
- piocher 1 élément
- montrer 1 doigt levé
- réaliser 1 frappé de mains

Montrer la face « constellation 2 » :

Votre enfant doit être en mesure de :

- dire « 2 »
- piocher 2 éléments
- montrer 2 doigts levés
- réaliser 2 frappés de mains

Montrer la face « constellation 3 » :

Votre enfant doit être en mesure de :

- dire « 3 »
- piocher 3 éléments
- montrer 3 doigts levés
- réaliser 3 frappés de mains

