

Sélectionnez les cartes sur fond vert et posez-les devant l'enfant.

JEU 5 À la découverte des formes

Il choisit une carte. Faites-lui observer l'image et nommez-la: « Le soleil, le bateau, le cube, l'étoile, la fraise, la planète, le cerf-volant, la fleur. »

Faites-lui observer ensuite la forme, nommez-la et invitez l'enfant à suivre le tracé rugueux avec son doigt.

« Le cercle, le triangle, le carré, l'étoile, le cœur, l'ovale, le losange, la fleur. » Plus tard, il pourra aussi mimer la forme dans l'espace ou la tracer sur une feuille.

Demandez-lui de reconstituer la suite des formes, en commençant par la carte du soleil et en s'aidant des petits motifs auto-correcteurs aux coins de chaque carte.

Sélectionnez les cartes sur fond jaune orangé et posez-les devant l'enfant.

JEU 6 À la découverte des gestes graphiques

Il choisit une carte. Faites-lui observer l'image et demandez-lui de la nommer s'il la reconnaît: « La coccinelle. »

Dites: « Les points de la coccinelle, la barrière du jardin, les vagues sous le bateau, la pluie qui tombe du nuage, la chenille multicolore, les montagnes sous la neige, la coquille de l'escargot, le toit de la maison, le fil de la pelote. »

Faites observer à l'enfant le geste graphique et invitez-le à suivre le tracé rugueux avec son doigt.

« Les points, les traits verticaux, les vagues, les traits obliques, les ponts, les lignes brisées, les ponts à l'envers, les boucles, la spirale... »

Petit à petit, l'enfant se familiarise avec les gestes de l'écriture. Plus tard, il pourra aussi les mimer dans l'espace ou les tracer sur une feuille.

Demandez-lui de reconstituer la suite des gestes graphiques, en commençant par la carte de la coccinelle et en s'aidant des petits motifs auto-correcteurs aux coins de chaque carte.

GRANDIR avec NATHAN.com

Conseils, activités, jeux et coloriages pour vos enfants



- ▶ Les activités logiques en petite section
- ▶ Le langage en petite section
- ▶ Apprendre par le jeu
- ▶ La règle du jeu de « 1, 2, 3, soleil! »

♥ www.grandiravec Nathan.com



Nathan

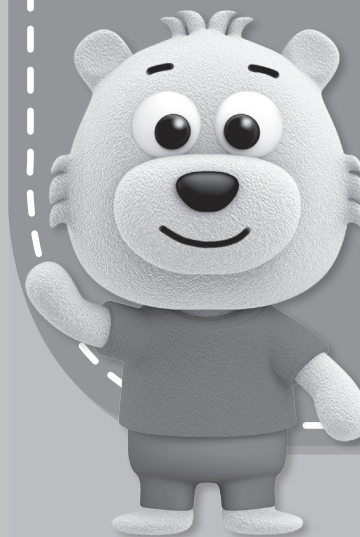
© 2018 Diset, S.A.
Conception et réalisation Nathan
Fabriqué et distribué sous licence marque Nathan® par Diset, S.A.
Calle C, n° 3, Sector B, Zona Franca - 08040 Barcelone - Espagne
Groupe Jumbodiset - www.diset.fr

Retrouvez l'ensemble de la gamme sur
www.nathan.fr

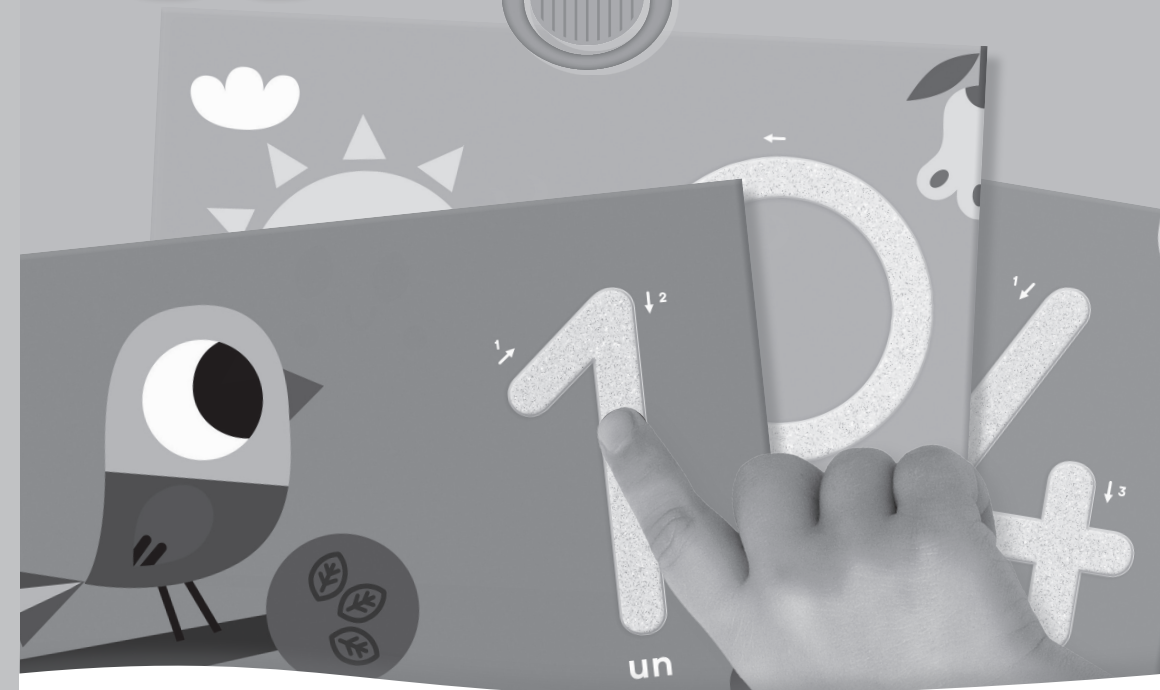
service consommateurs : info.france@diset.com

Illustrations du jeu: Tiago Americo
Illustration de l'ours blanc: Matthieu Roussel - Photo d'enfant © Laurence Mouton - réf 31 115

la petite école



123 à toucher



2-4 ans

Nathan

123 à toucher

Contenu : 26 grandes cartes (16 x 11 cm) avec matière rugueuse.

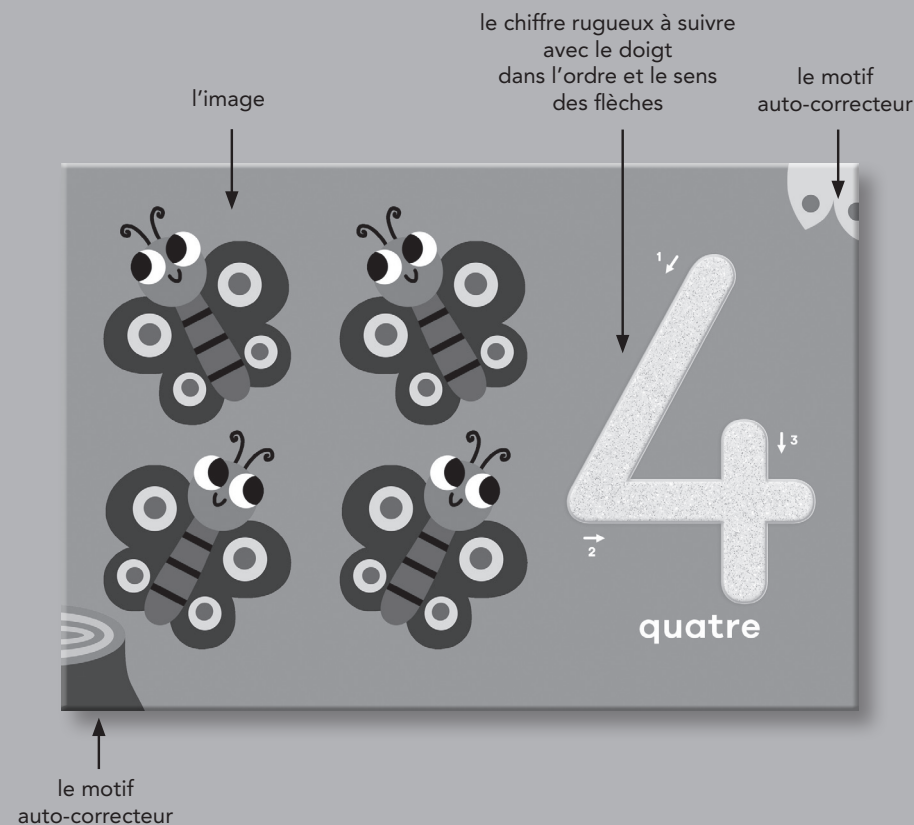
Lettre aux parents

La petite école propose à l'enfant à partir de 2 ans un jeu pour découvrir les chiffres, les formes et les gestes graphiques.

Des objectifs très clairs :

- 1 découvrir les chiffres et les nommer
- 2 aborder les quantités
- 3 découvrir les formes et les gestes graphiques
- 4 suivre le tracé avec le doigt

Le tracé rugueux permet à l'enfant d'aborder les chiffres, les formes et les gestes graphiques par une approche sensorielle.



Sélectionnez les cartes avec les chiffres de 1 à 9 sur fond bleu et posez-les devant l'enfant.

JEU 1 À la découverte des petites bêtes

Faites observer les petites bêtes à l'enfant et demandez-lui de nommer celles qu'il connaît : « L'oiseau, les souris... »
Découvrez ensemble et nommez celles qu'il ne connaît pas encore : « Les sauterelles, les libellules, les scarabées... »



JEU 2 1 oiseau, 3 grenouilles et 6 souris

Dans un premier temps, posez 3 cartes devant l'enfant. Comptez avec lui les petites bêtes.

Posez ensuite 3 autres cartes, et enfin les 3 dernières. Quand l'enfant a abordé les 9 quantités, demandez-lui : « Trouve la carte où il y a les 4 petites bêtes. »

S'il a trouvé la bonne carte, dites : « Oui, il y a 4 papillons. »
Demandez-lui de trouver une autre quantité. Petit à petit, l'enfant apprend à dénombrer.

JEU 3 Les chiffres rugueux

L'enfant choisit une carte et la pose devant lui. Guidez son doigt sur le tracé rugueux et nommez le chiffre : « c'est le 5. »
À son rythme, l'enfant découvre la graphie du chiffre et le son associé. Quand il connaît les 9 chiffres, demandez-lui : « Montre-moi le 2. »
L'enfant montre le chiffre, le nomme et suit le tracé rugueux avec son doigt.

Vous pouvez prolonger le jeu en proposant à l'enfant une suite de 3 chiffres et en posant les cartes devant lui. Demandez-lui de nommer les chiffres dans l'ordre : « 3, 6, 9 » en suivant le tracé avec le doigt.

JEU 4 La comptine des chiffres

Quand l'enfant connaît les 9 chiffres, dites-lui la comptine :
« 1 petit oiseau posé sur la branche,
2 sauterelles sautent dans le pré,
3 grenouilles nagent dans la mare,
4 papillons dansent dans le ciel,
5 libellules volent à tire d'aile,
6 petites souris grignotent dans le grenier,
7 scarabées se chauffent au soleil,
8 araignées filent sur le plancher,
9 abeilles butinent et font du miel. »

Proposez à l'enfant de poser les cartes dans l'ordre de la comptine. Aux coins de chaque carte, les petits motifs l'aident à reconstituer la suite des chiffres.

