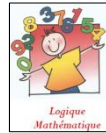




- album : « les formes géométriques à toucher de Balthazar »



- moment collectif : bilan des ateliers pour verbaliser les stratégies de reconnaissance des formes + le vocabulaire spécifique



- boîte à formes
- trier des solides / des formes planes



- associer solides / formes planes
- cabinets de géométrie Montessori
- solides géométriques Montessori



- suivre le contour des formes : triangle (métal), cercle en bois, carré (boîte métallique) avec une baguette
- trouver la forme géométrique dont le nombre de côtés correspond au nombre de sons entendus (activité sur l'ordinateur avec montage PPT ou l'iPad avec Bitsboard)



- tapis de jeu avec des formes dans le « coin / espace moteur » : marcher que sur les ronds, puis uniquement sur les carrés,...



- modelage : réaliser un colombin pour faire le contour de la forme
- jeux de reconnaissance tactile : sacs du toucher / boîtes mystères

DDM

« formes et grandeurs »

Compétences :

- reconnaître un rond, un carré, un triangle
- comparer et classer selon la forme



- niveau 1 : tri et classement d'objets de forme ronde, carrée,... + cartes silhouettes



- niveau 2 : tri de cartes représentant des objets réels



- puzzles et encastements de formes géométriques



- replacer les formes sur les silhouettes correspondantes



- reproduire les formes avec des bâtonnets de glace (avec / sans cartes modèles)



- table lumineuse : créer avec des formes en plastique translucide coloré (figures planes + solides)



- jeu avec un dé / jouer à plusieurs (ex : chemin des formes, plateau, ...)



- loto des formes



= tous les jeux seuls