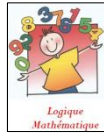




- bilan des ateliers



- jeu « les chaînons »
- jeu « rythmes et perles » (Nathan)
- abaques



- perles
- ect...



- reproduire un enchaînement de sons avec les clochettes musicales : piocher une carte et reproduire la suite

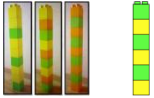
Niveau 1 : 2 sons



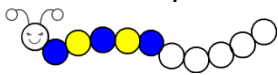
Niveau 2 : 3 sons



- tours en Lego avec cartes modèles (photos ou dessins / cartes reliées avec anneau de porte-clés)



- chenilles + pompons de couleurs à replacer



## DDM

### « Développer sa pensée logique (2) »

#### Extrait des programmes : (sciences et technologie)

« [...] il (l'enfant) pose des questions et progresse dans la formulation de ses interrogations vers plus de rationalité. [...] sa confrontation avec la pensée logique lui donne le goût du raisonnement. »

#### Compétence :

Reconnaître, nommer, décrire, comparer, ranger et classer des matières, des objets selon leurs qualités...

#### Objectif(s) du module :

- Ordonner
- Réaliser des suites et algorithmes



- réaliser des rythmes avec des éléments naturels (noix, marrons, feuilles, coquillages,...) et les disposer sur un plateau à présenter lors du bilan.



- reproduire une suite de bouchons



- jeu de la corde à linge : réaliser des alternances de t-shirts de couleurs ou de formes

- pincettes-assiettes



- espace collectif : panneau magnétique + aimants divers (ou étiquettes à motifs variés avec aimant collé)



- jeux plastifiés

