



MATHÉMATIQUES

# Le défi des formes géométriques

Ref. 30674



# Le défi des formes géométriques

Réf. 30674



## CONTENU

Le jeu se compose de :

- Fiches de différentes tailles pour réaliser les 35 défis suivants : 5 encastremements, 5 puzzles de deux pièces, 5 fiches avec surface rugueuse, 5 formes géométriques à construire, 5 fiches pour dessiner le contour sur un papier, 5 fiches avec de vraies photographies et 5 formes géométriques silhouettées pouvant être lacées.
- 2 roues :
  - o Roue des formes géométriques : 5 formes géométriques (cercle, carré, triangle, rectangle et pentagone)
  - o Roue des défis : 7 défis à réaliser avec chaque forme géométrique.
  - o 5 cordons ergonomiques de différentes couleurs.

Les pièces sont en carton épais, robuste, très résistant et de haute qualité.

Le matériau est écologique, issu de forêts durables, composé d'un pourcentage élevé de matériaux recyclés et 100 % recyclable.

### Description des défis de la ROUE des DÉFIS :



|  |   |  |   |
|--|---|--|---|
|  | Puzzle : former un nombre en joignant les deux pièces   |  | Parcours tactile : réaliser le parcours avec un doigt                           |
|  | Encastrable : insérer une forme géométrique dans une autre pièce  |  | Image : reconnaître la forme géométrique sur les photos réelles                 |
|  | Dessiner : Repasser au crayon, à l'extérieur de la fiche, le contour de la forme géométrique sur papier |  | Construction : construire une forme géométrique avec les pièces correspondantes |
|  | Laçage : lacer une forme géométrique avec un cordon   |  |   |



## ÂGE RECOMMANDÉ

De 3 à 6 ans.

Il s'agit d'un jeu pour découvrir des formes géométriques à travers les sens, de manière manipulatrice et créative. Il permet de les apprendre avec des fiches encastrables, des parcours tactiles, des puzzles, des constructions, la reconnaissance de formes géométriques dans la vraie vie et de grosses pièces à lacer avec les cordons.

Bien qu'il soit indiqué pour les enfants de 3 à 6 ans, il peut être utilisé pour des enfants plus âgés ayant des besoins spécifiques qui ont besoin de travailler les formes géométriques à partir d'une approche multisensorielle (à travers différents sens), la discrimination visuelle et tactile, l'association et la motricité fine.

La surface rugueuse permet le développement de la coordination œil-main, nécessaire à la représentation ultérieure de formes géométriques.

Inspiré de la méthodologie Montessori.

## OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

- Apprendre progressivement l'identification et la différenciation des formes géométriques à partir d'une approche multisensorielle.
- Améliorer la coordination œil-main et la dextérité manuelle en manipulant les fiches et en les assemblant correctement.
- Développer la motricité fine en manipulant et en lançant avec les cordons, et améliorer la dextérité manuelle en repassant le contour de la forme géométrique avec un crayon.
- Travailler la discrimination tactile en reconnaissant une surface rugueuse et exercer la mémoire visuelle avec des parcours tactiles.
- Améliorer la discrimination visuelle en reconnaissant des formes géométriques avec des images réelles.
- Créer une séquence basée sur des étapes grâce à la construction de formes géométriques

## SYSTÈME DE JEU

### DÉCOUVRIR LES FORMES GEOMÉTRIQUES



Matériel : Roue des formes géométriques, tous les fiches de formes et les lacets ergonomiques

1. À tour de rôle, en commençant par le plus jeune participant, faire tourner la flèche de la roue des formes géométriques et prendre une fiche de la forme désignée par la flèche pour la lacer, l'encastrer, monter le puzzle, suivre le parcours tactile, construire,



dessiner ou la reconnaître avec les fiches photos réelles. On peut choisir n'importe quel défi. Après avoir terminé le défi, le joueur garde la fiche.

2. Le tour est passé au participant suivant.
3. Si, en tournant la flèche de la roue, sort une forme qui n'a plus de fiches correspondantes au centre de la table, le tour est passé au joueur suivant.
4. Le jeu se termine lorsqu'il n'y a plus de fiches de formes au centre de la table.
5. Le joueur ayant cumulé le plus de fiches gagne.

## EN AVANT POUR LE DEFI !



Matériel : Roue des défis, toutes les fiches des formes géométriques et les lacets ergonomiques.

1. À tour de rôle, en commençant par le plus jeune participant, faire tourner la flèche de la roue des défis et prendre une fiche défi désignée par la flèche avec la forme géométrique de son choix. Le joueur réalise le défi et garde la fiche.
2. Le tour est passé au participant suivant.
3. Si, en tournant la flèche de la roue, sort un défi qui ne peut être réalisé avec les fiches restantes au centre de la table, le tour est passé au joueur suivant.
4. Le jeu se termine lorsqu'il n'y a plus de fiches au centre de la table.
5. Le joueur ayant réalisé le plus de défis gagne (qui a le plus de fiches).

## LE DEFI DES FORMES GEOMETRIQUES



Matériel : Roue des formes géométriques, roue des défis, tous les fiches des formes et les lacets ergonomiques.

1. À tour de rôle, en commençant par le plus jeune participant, faire tourner les flèches de la roue des formes et de la roue des défis.  
On prend la forme indiquée par la roue des formes avec le défi indiqué par la roue des défis. Le joueur réalise le défi et garde la fiche de la forme.
2. Le tour est passé au participant suivant.
3. Si en tournant la flèche des roues, sort un défi d'une forme déjà réalisée, le tour est passé au joueur suivant.
4. Le jeu se termine lorsqu'il n'y a plus de fiches au centre de la table.
5. Le joueur ayant réalisé le plus de défis gagne (qui a le plus de fiches).

## AUTRES ACTIVITÉS :

1. **Travailler le même défi avec toutes les formes géométriques.** Quand un défi a été accompli, on choisit le défi suivant.
2. **Reconnaître les formes les yeux fermés.** On prend les fiches rugueuses avec le parcours tactile, et on les ordonne comme indiqué, les yeux fermés. On peut également effectuer le même processus avec les pièces silhouettées.

Dans n'importe quelle activité, nous pouvons accompagner les défis en prononçant à haute voix le nom de la forme géométrique qui est manipulée à ce moment-là. Ainsi, l'apprentissage intégrera les informations de plusieurs sens à la fois : la vue, le toucher et l'ouïe.

