



024 Chaque écrou avec sa vis

Associer figures géométriques et couleurs

Introduction séance

Remettre le jeu de vis et d'écrous Miniland pour se familiariser avec les pièces qui sont incluses. Chercher des différences et des ressemblances entre des figures géométriques: cercle, triangle et carré (Jeu libre et/ou conversation).

Jeu avec produit Miniland

Nous imprimons la feuille, sélectionnons les dessins de la pièce, écrou et vis, que nous voulons travailler. Nous les peignons de la même couleur. Une fois peints, nous recherchons l'écrou et la vis dans le jeu réel Miniland et nous les vissons.



Fig 1



Fig 2



Fig 3

Jeu numérique

Pour terminer, jouer avec le jeu numérique pour renforcer les contenus. Le jeu consiste à associer l'écrou et la vis de la même forme et de la même couleur. Déplacer les pièces au centre de la scène. Si ce sont les bonnes pièces, elles se visseront dans la machine.



Contenus éducatifs

Mathématiques

- Aptitudes logico-mathématiques
- Identification des couleurs
- Identification des figures géométriques: triangle, carré et cercle.
- Notions spatiales

Langage

- Vocabulaire

TIC

Utilisation environnement numérique



Matériel Miniland compatible

- Ref. 31721 Nuts&Bolts 48p
- Ref. 31760 Nuts&Bolts worksheets
- Ref. 31759 Activity Nuts&Bolts School
- Ref. 31793 Activity Nuts&Bolts

Éducation plurilingue

Vocabulaire et expression verbale.



Âge
2-6 ans.



Thématique
Manipuler et construire
Ecrus et vis