

## 065 Couleur et quantité

Travailler par la manipulation des concepts mathématiques comme la quantité, la couleur et la pensée logique.

### Introducción a la sesión

Entregar el juego Sorting Clothes Hanger de Miniland para familiarizarse con sus elementos y las diferentes propuestas de juego indicadas en las instrucciones del producto. El juego digital puede ayudar tanto a reforzar los contenidos aprendidos tras el juego con el juguete, como para presentar y familiarizarse con la dinámica de juego. Esta actividad permite "tocar" y manipular diferentes conceptos matemáticos.

### Jeu avec produit Miniland

- 1 Téléchargez et imprimez les feuilles de jeu 065-A, B « Sorting Clothes Hanger ». Coupez le long des lignes continues et pliez le long des lignes pointillées (Fig. 1). Nous obtiendrons ainsi 2 dés différents (Fig. 2). Un dé numérique pour les quantités et un dé avec les couleurs rouge, vert, jaune, bleu, « lancez à nouveau » et « perdez votre tour ».
- 2 Les joueurs doivent lancer les deux dés à tour de rôle. Le dé numérique indique la quantité de vêtements à accrocher sur le porte-manteau. Le dé avec les couleurs indique la couleur de vêtements à sélectionner. Le symbole « X » indique que le joueur perd son tour et que le participant suivant va jouer. Le symbole "↻" indique que le joueur doit relancer les deux dés.
- 3 Le jeu consiste à accrocher toutes les pièces (Fig. 3) entre tous les joueurs en moins de temps possible (Fig. 4).

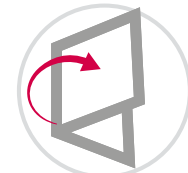


Fig 1

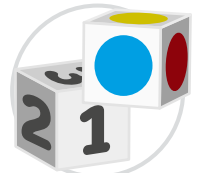


Fig 2



Fig 3

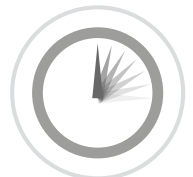


Fig 4

### Jeu numérique

Le jeu consiste à mettre en relation une série de vêtements qui apparaissent à l'écran, avec un phénomène atmosphérique spécifique (neige, pluie, soleil ou nuages). Vous devez sélectionner le phénomène atmosphérique qui correspond aux vêtements à utiliser dans ce cas-là. Le jeu se compose de quatre parties avec différentes couleurs de vêtements (rouge, jaune, vert et bleu).

- 1 Quatre vêtements spécifiques et quatre phénomènes atmosphériques différents apparaissent à l'écran.
- 2 Le joueur doit cliquer sur l'image du phénomène atmosphérique qu'il considère comme étant lié aux vêtements proposés.
- 3 En cas d'échec, il peut réessayer avec une autre image. En cas de succès, un nouveau groupe de vêtements s'affichera permettant de rejouer.
- 4 Chaque partie se compose de vêtements différents tous de la même couleur jusqu'à ce qu'on passe à la partie suivante.



#### Contenus Educatifs

##### Sciences naturelles

- Phénomènes atmosphériques.
- Différenciation des couleurs.
- Les chiffres.

##### Langage

·Vocabulaire

##### TIC

Utilisation environnement numérique



#### Matériel Miniland compatible

- Ref. 31788 Sorting Clothes Hanger.

##### Education multilingue

Vocabulaire et expression verbale



#### Âge

3-6 ans.



#### Thème

Mathématiques et sciences naturelles.