

Le parking

Braille
débutant

Niveau

Joueur

Durée

2

2+

15
min

Mots-clés

Chiffres
Discrimination
tactile
Repérage
dans l'espace

Compétences

Une cellule braille
Utiliser les nombres pour
indiquer un rang, une position
Reconnaître les relations
spatiales
Comprendre et suivre les règles

Plus d'activités

Le petit bac
Lance le dé!
Les dés décident

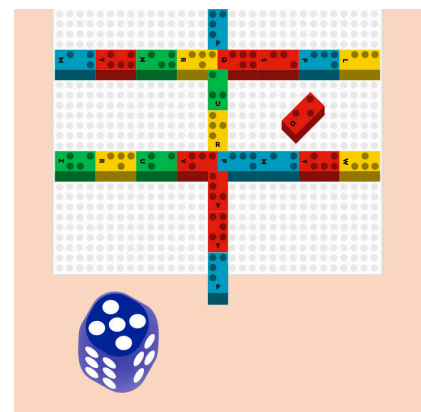
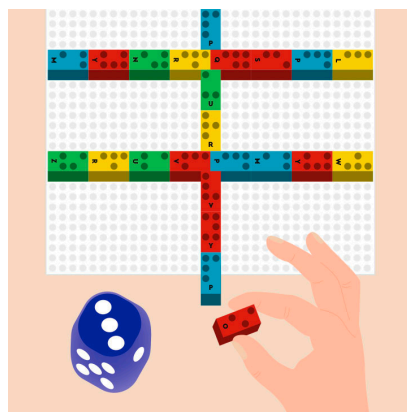
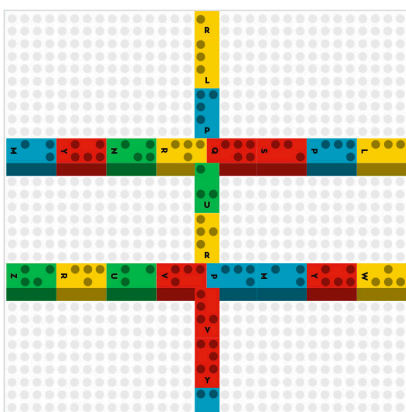
Gare ta voiture à la bonne place. Et n'oublie pas les passagers !

Deux joueurs doivent garer leur voiture pleine de passagers.

Attention, comme dans la vraie vie, une place déjà occupée ne peut pas être utilisée !

Objectifs

Apprendre à reconnaître et localiser les points 1 à 6 dans une cellule braille.



Préparation

- 1 plaque
- toutes les briques
- 1 dé

Créez un parking pour 6 voitures (2 colonnes de 3 places, comme une cellule braille) avec des briques prises au hasard.

1 Déroulement du jeu

Le **premier joueur** lance le dé : ce 1er chiffre correspond au nombre de passagers. Il cherche une voiture (une brique) qui a autant de picots que de passagers.

(Si c'est un 6, il relance le dé.)

2

Le même joueur relance le dé. Cette fois, le chiffre obtenu correspond au numéro de la place où il doit garer la voiture.

Le **2^e joueur** joue à son tour. Si l'emplacement est déjà occupé, il remet sa voiture dans la boîte.

Le jeu se termine quand le parking est plein.

Conseils et variations

- Avant de commencer, montrez aux enfants que le parking ressemble à une cellule braille. Dites à haute voix le numéro de chaque place de parking.
- Simplifiez le jeu : les joueurs choisissent une brique-voiture au hasard, puis lancent le dé une seule fois pour trouver l'emplacement du parking.