

Le serpent

Braille
débutant

Niveau

2

Joueur

1+

Durée

15
min

Mots-clés

Bi-manuel
Chiffres
Repérage dans
l'espace

Compétences

Compter des quantités
Imaginer des représentations tactiles
Développer la discrimination tactile
Développer la force des mains
et des doigts

Plus d'activités

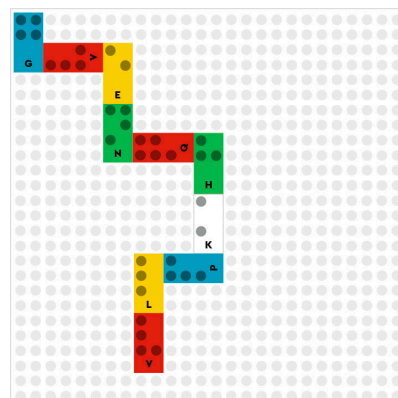
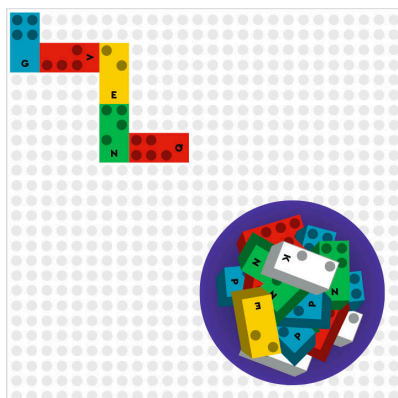
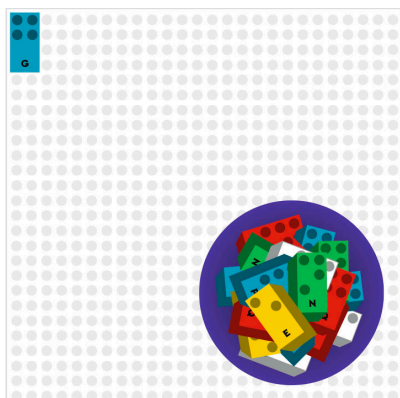
L'enclos du taureau
Le parking
Le petit bac

Il glisse sur la plaque... Attention, c'est un serpent !

As-tu le courage de toucher la tête du serpent ? Combien de picots sens-tu ?
Compte-les et fais grandir le serpent jusqu'à ce qu'il ondule sur toute la plaque.

Objectifs

S'entraîner à compter tout en développant la motricité fine.



Préparation

- toutes les briques
- une plaque

Accrochez une brique dans la position de lecture, en haut à gauche.

C'est la tête du serpent !

1 Déroulement du jeu

Demandez à l'enfant de chercher la tête du serpent (la brique déjà posée), de compter les picots et de prendre le même nombre de briques dans la boîte.

Dites-lui de commencer le corps du serpent avec ces briques, en partant de la tête.

2

L'enfant (ou un autre joueur) compte les picots de la dernière brique, et reprend le même nombre de briques dans la boîte, etc, jusqu'à ce que le serpent serpente sur toute la plaque.

Conseils et variations

- Avant de commencer l'activité, montrez à l'enfant comment dessiner un serpent sur la plaque avec son doigt.
- À la fin de l'activité, demandez-lui de suivre le serpent qu'il a construit avec son doigt.
- Si besoin, ajoutez un marqueur tactile à la tête (petite boule de pâte à modeler, une autre brique pour faire un tas...), pour ne pas la confondre avec la queue.
- Fabriquez un serpent en pâte à modeler pour explorer les différentes positions possibles de son corps : enroulé, droit, ondulé, courbé etc.