Les dés décident Br!ille

début!nt

1 2+ 20 min

Mots-clés

Chiffres
Combinaison
de points
Discrimination
tactile
Socialisation

Compétences

Développer la discrimination
tactile
Identifier les 6 points
d’une cellule braille
Utiliser les nombres
pour indiquer un rang,
une position
Accepter de prendre
son tour

Plus d’!ctivités

La chasse
aux chiffres
Le corps en braille
Le parking!?

Prép!r!tion

2 dés
toutes les briques
1 plaque par joueur

1

Déroulement du jeu

L’enfant lance les 2 dés et lit les
chiffres.

Il doit trouver une brique dont
la combinaison de points comporte
au moins les 2 chiffres obtenus.
Exemple : point 2 et point 5.

2

Les enfants jouent à tour de rôle.
À son tour l’autre enfant doit
trouver une brique avec au moins
le point 2 et le point 5 (G, H, Q, R…)
et la mettre sur sa plaque.
Un double ? On relance le dé.

Suis les dés et tu trouveras les points !

En lançant deux dés, tu obtiendras deux chiffres : ce sont des positions de points. Trouveras-tu une lettre avec au moins les deux points donnés par les dés ?
Objectifs
Faire correspondre les chiffres de 1 à 6 avec la position des points sur la cellule braille.

Conseils et v!ri!tions

Encouragez une exploration tactile légère des briques :
«!N’essayez pas de les écraser!!!»

Changez le nombre de dés.

Modifiez les règles : trouvez des briques sans les picots
correspondant aux nombres obtenus.

Niveau Joueur Durée