

# Où est Lily?

Basic  
braille

Niveau

Joueur

Durée

Mots-clés

Compétences

Plus d'activités

1

1

15  
min

Bi-manuel  
Combinaison  
de points  
Discrimination  
tactile  
Imagination

Reconnaître des formes  
Découvrir l'organisation  
spatiale d'une page  
Développer l'utilisation  
bilatérale des mains  
Maintenir sa motivation

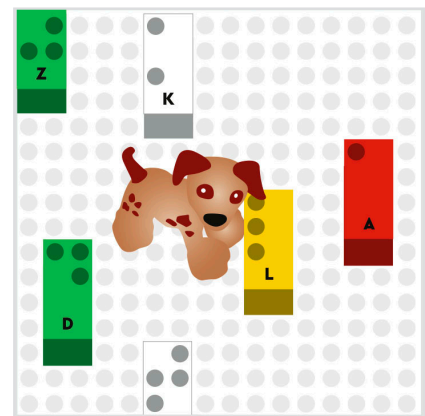
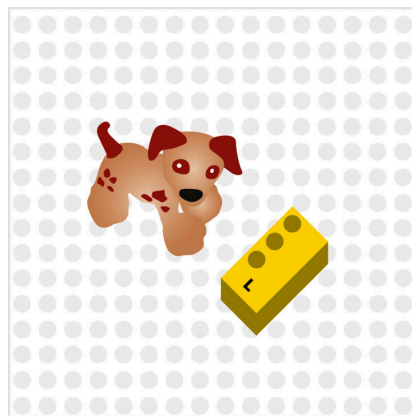
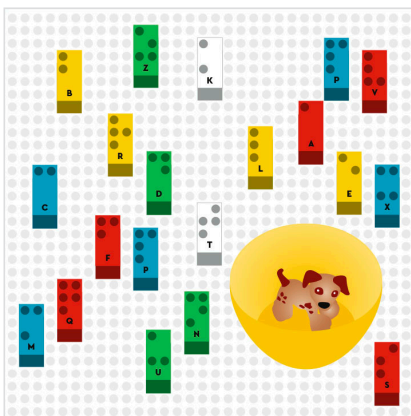
Les jumelles  
Twist !  
Les marguerites

## Le petit chien Alfie a perdu son amie Lily ! Aide-le à la retrouver.

La plaque représente la plage. Elle est pleine de monde... ou plutôt de briques !  
Mais parmi elles, une seule porte la lettre L : c'est Lily.

### Objectifs

Encourager l'exploration tactile de la plaque.  
Apprendre à reconnaître un motif précis de points.



### Préparation

- 1 plaque avec le signe numérique en haut à gauche
- 20 briques, dont un seul L
- un petit objet ou jouet pour représenter le chien.

Attachez 20 briques sur la plaque,  
en position de lecture correcte.

### 1 Déroulement du jeu

Montrez à l'enfant les points de  
la lettre L.

Racontez-lui l'histoire du chien  
qui cherche Lily. L'enfant fouille la  
plage pour la retrouver.

### 2

Lorsqu'il l'a trouvée, il réunit Lily  
et son chien.

### Conseils et variations

- Faites l'activité sans le chien, juste pour retrouver Lily.
- Encouragez l'enfant à explorer la plaque comme pour lire un texte, de gauche à droite et de haut en bas.
- Cachez plusieurs briques L et dites que Lily, Leila et Louisa sont perdues sur la plage.
- Remplacez l'objet-chien par une brique A, représentant Alfie le chien.