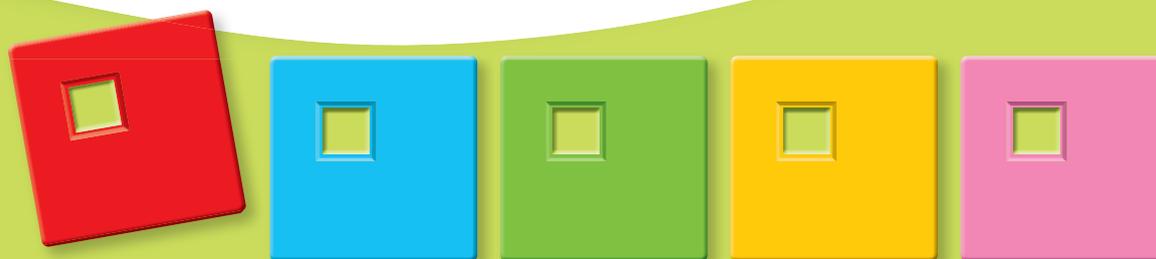


# LUDIX

MS-GS



## Jeux d'association 3

Motifs organisés et sériation

Réf. : 52335



9 782822 308984

éditions  
**sed**

Jeux de logique	
1	Retrouver le fruit
2	Retrouver l'animal
3	Trouver l'ombre de l'objet
4	Trouver l'ombre de l'objet
5	Trouver l'ombre de l'objet

Vers les chiffres	
6	Trouver la quantité d'objets représentés
7	Trouver la quantité d'objets représentés
8	Trouver la quantité d'objets représentés
9	Trouver la quantité d'objets représentés
10	Trouver la quantité d'objets représentés

Jeux d'association	
11	Retrouver l'animal
12	Associer la personne à sa caractéristique
13	Associer deux objets
14	Associer deux objets
15	Associer deux aliments

Motifs organisés	
16	Trouver la bonne forme
17	Trouver la bonne forme
18	Trouver la bonne forme
19	Trouver la bonne couleur
20	Trouver la bonne couleur
21	Trouver la bonne couleur

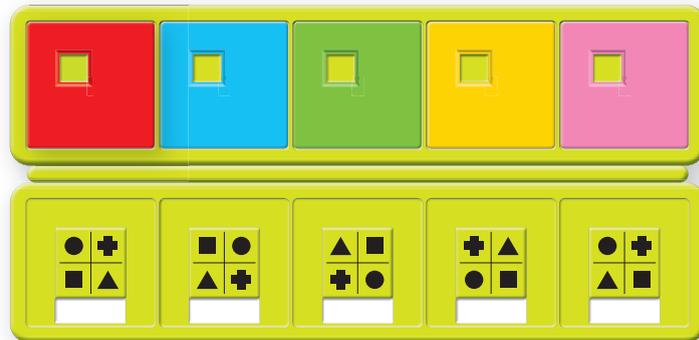
Sérialisation	
22	Trouver le motif manquant
23	Trouver le motif manquant
24	Trouver la suite manquante
25	Trouver la bonne suite

Spécialement conçue pour les élèves de petite et moyenne sections, la collection **LUDIX** propose un ensemble d'outils favorisant l'autonomie des plus jeunes dans l'acquisition des compétences de l'école maternelle : construction du langage oral et écrit, approche des mathématiques, développement du raisonnement et de l'esprit logique, et découverte du monde.

La collection **LUDIX** est constituée de deux outils :

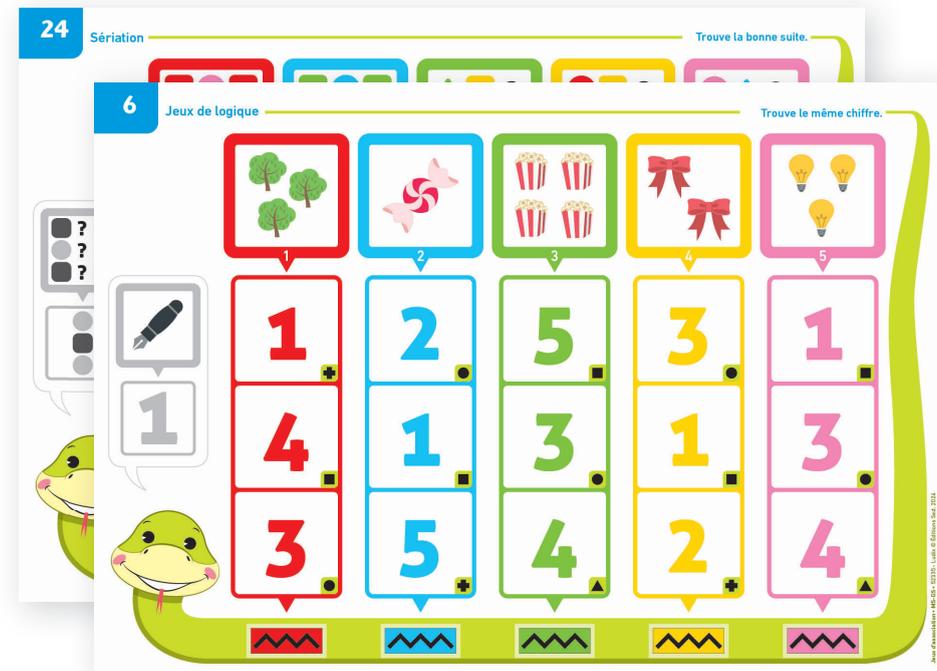
### Le boîtier autocorrectif

 5 jetons de couleur différente, correspondant aux 5 colonnes de questions de la fiche d'activité.



### Le fichier d'activités

 5 questions de couleur différente par fiche ;  
 25 fiches d'activités.



## I. J'apprends à manipuler le boitier.

Pour les élèves débutants, il est conseillé de prévoir un temps d'apprentissage de manipulation des jetons, puis du boitier . Ce travail peut être effectué dans des groupes de 4 à 6 élèves.

### Utiliser les jetons (à l'aide de la fiche photocopiable)

1. Photocopier le jeton jaune et la case-réponse verte de la page D (autant de photocopies que d'élèves dans le groupe). Les découper en suivant les pointillés et les plastifier.
2. Superposer le jeton jaune et la case-réponse verte. Les attacher au centre à l'aide d'une attache parisienne. Demander aux élèves de faire tourner le jeton pour faire apparaître, tour à tour dans la case-réponse, le symbole choisi par l'enseignant : le rond, le carré, le triangle, la croix. Les élèves comprendront ainsi comment se manipule le jeton et apprendront le nom des symboles-réponses.
3. Retirer l'attache parisienne. Demander aux élèves de faire apparaître dans la case-réponse, tour à tour : le rond, le carré, le triangle, la croix. Il sera important de dire aux élèves que les symboles-réponses non demandés doivent être cachés.

### Utiliser le boitier

Il est conseillé de coller dans le haut de chaque boitier des gommettes de couleurs correspondant à celles des colonnes des fiches :

Case 1 : une gommette rouge ; Case 2 : une gommette bleue ; Case 3 : une gommette verte ; Case 4 : une gommette jaune ; Case 5 : une gommette rose.

1. Prévoir un temps de manipulation libre des boitiers afin que les élèves s'entraînent à les ouvrir/fermer et à manipuler les jetons.
2. Leur demander de placer les jetons de couleur dans le haut du boitier. La couleur du jeton devra correspondre à la couleur de la gommette.
3. Leur demander de placer les jetons dans le bas du boitier et de faire apparaître les symboles-réponses demandés :
  - a. tous les ronds, puis tous les carrés, tous les triangles, toutes les croix ;
  - b. effectuer des exercices du type :
    - avec le jeton rouge : faire apparaître le carré ;
    - avec le jeton bleu : faire apparaître le triangle ;
    - avec le jeton vert : faire apparaître le rond ;
    - avec le jeton jaune : faire apparaître la croix ;
    - avec le jeton rose : faire apparaître le triangle.
  - c. répéter en changeant les questions.
4. Apprendre à utiliser le boitier avec les fiches comme indiqué dans le mode d'emploi pages E et F.



### III. Je vérifie mes réponses.

7. Lorsque j'ai placé tous les jetons, je ferme le boîtier, puis je le retourne : la clé de correction apparaît.
8. Je compare la clé de correction du boîtier avec celle qui se trouve en bas de la fiche.
9. Si j'ai fait une erreur, je la corrige ou je recommence.

6 Jeux de logique Trouve le même chiffre.

				
1	2	5	3	1
4	1	3	1	3
3	5	4	2	4

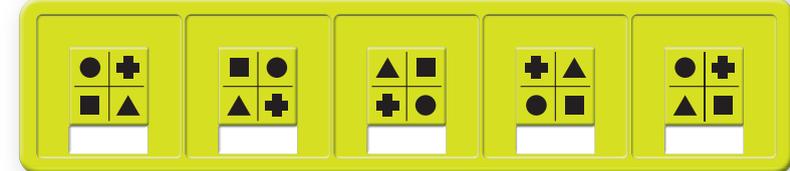
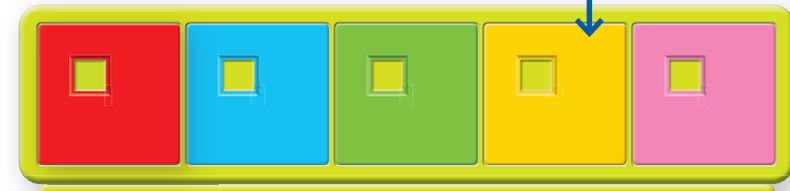
8

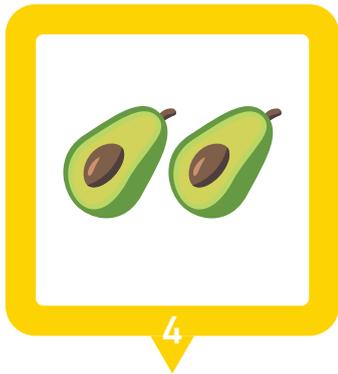
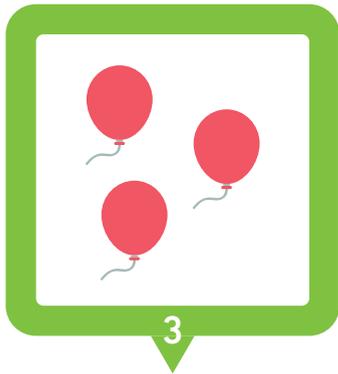
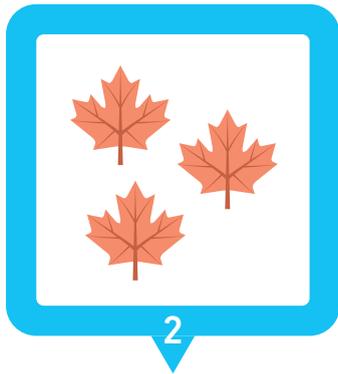



7



9





4

5

3

3

4

5

3

2

4

1

3

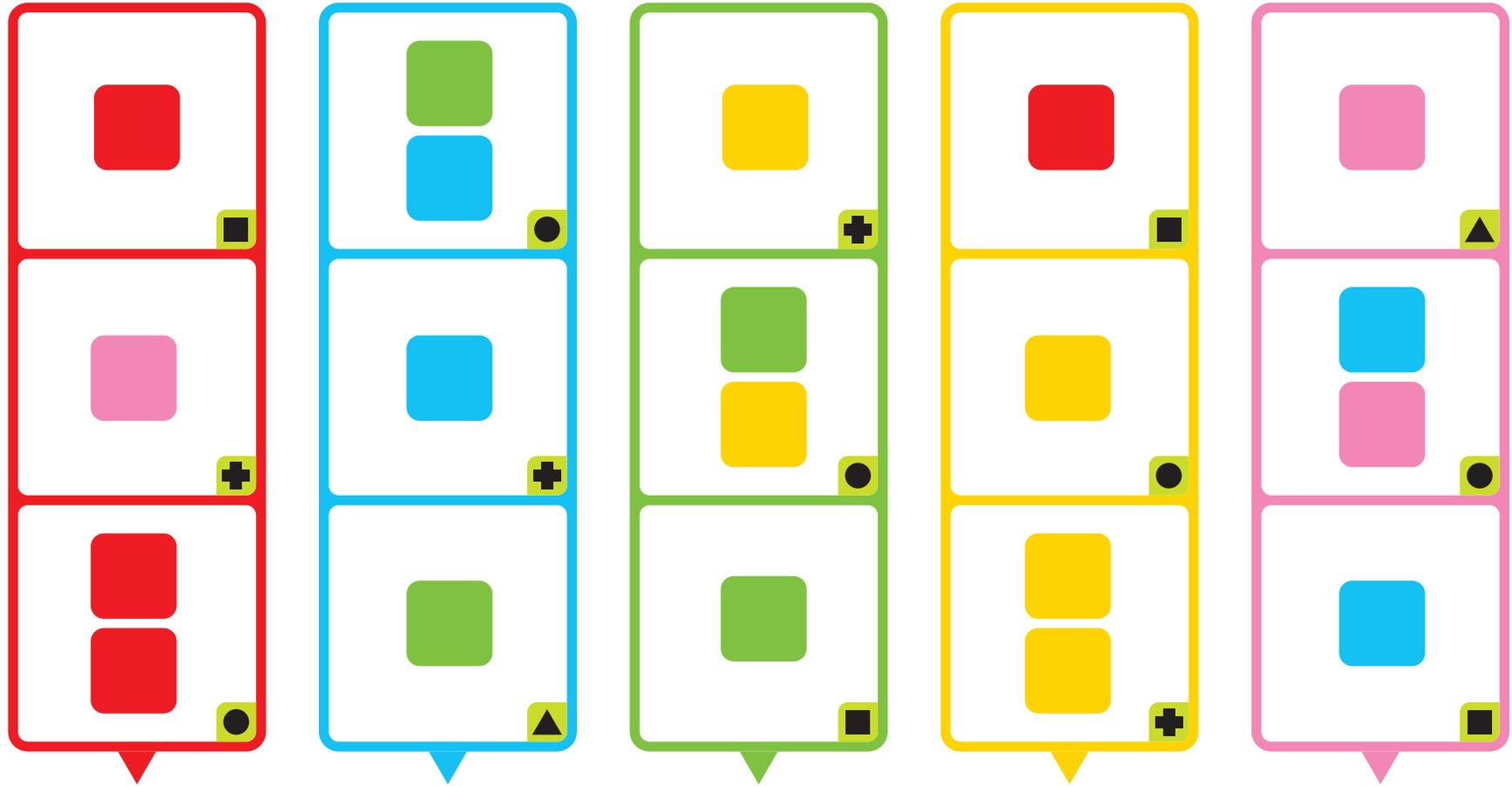
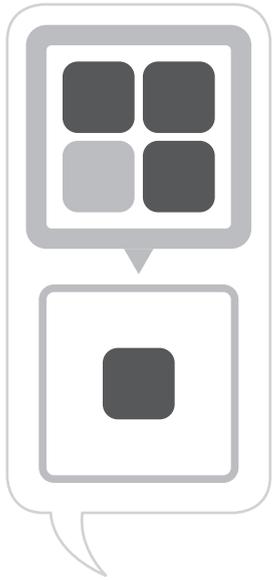
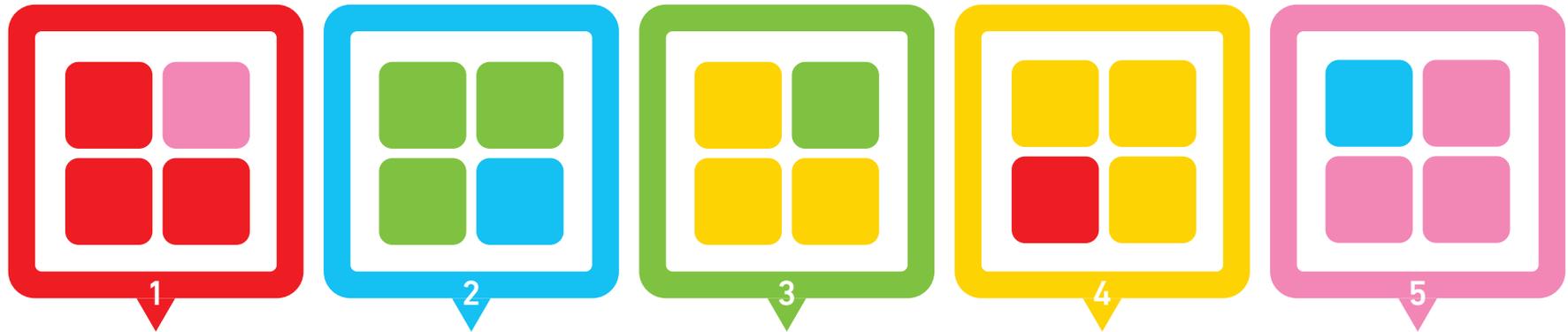
2

3

1

2





■	●	■
●	■	●
?	?	?

1

■	●	■
?	?	?
■	●	■

2

▲	■	?
■	?	■
?	■	▲

3

●	■	?
■	●	?
●	■	?

4

●	▲	?
?	?	▲
●	▲	●

5

■	?	■
●	?	●
■	?	■

?

●
■
●

■	■	■
---	---	---

+

●	●	●
---	---	---

●

▲	▲	▲
---	---	---

■

■
●
■

●

●	▲	●
---	---	---

●

■	●	■
---	---	---

■

■	■	■
---	---	---

■

■	■	■
---	---	---

●

●
■
●

+

▲	●	▲
---	---	---

▲

●	■	●
---	---	---

●

●	■	●
---	---	---

+

■	■	■
---	---	---

▲

●
■
●

■

●	▲	●
---	---	---

■

