

JEUX DE GEOMETRIE DANS L'ESPACE

1	ORGANICUBES NATHAN	<p>Jeu de repérage spatial <u>Objectifs :</u> - Aborder par l'observation, la construction et l'analyse la vue en perspective</p> <p>18 fiches-modèles, à échelle des cubes</p>	6 joueurs	PS-MS
2	ATELIER REPERAGE SPATIAL 1 NATHAN	<p>Jeu de construction et d'empilement <u>Objectifs :</u> - Apprendre à observer, se repérer dans l'espace pour reproduire en volume une construction</p> <p>24 fiches-consignes de difficulté progressive</p>	6 joueurs	PS-MS
3	VOLUMES COLOR CELDA ASCO	<p>Jeu de construction <u>Objectifs :</u> - Réaliser des montages - Tester l'équilibre des pièces - Reproduire des modèles photographiés pour passer du plan au volume</p>	4 joueurs	PS-MS
4	STRUCTURO Nathan	<p>Jeu de repérage spatial <u>Objectifs :</u> - Reproduire en volume des assemblages de cubes vus en perspective</p> <p>90 fiches-modèles</p>	6 joueurs	GS
5	ATELIER REPERAGE SPATIAL 2 Nathan	<p>Jeu de construction <u>Objectifs :</u> - Apprendre à se repérer pour reproduire une construction en tenant compte de la disposition, de l'orientation des pièces</p> <p>24 fiches-consignes de difficulté progressive</p>	6 joueurs	MS-GS

6	PYRAMINI 1 CELDA ASCO	Jeu de construction <u>Objectifs :</u> - Passer du plan au volume - Développer la compréhension logique	1 ou 2 joueurs	A partir de 5 ans
7	PYRAMINI 5 CELDA ASCO	Jeu de construction <u>Objectifs :</u> - Les mêmes que pour Pyramini 1	1 ou 2 joueurs	A partir de 5 ans
8	VOLUMES CONTRASTES	Jeu de construction <u>Objectifs :</u> - Réaliser des constructions - Jouer avec l'équilibre - réaliser à partir de modèles photographiés une construction et passer du plan au volume	6 joueurs	MS-GS
9	LOKON CELDA ASCO	Jeu de construction et ses 2 fichiers d'activités <u>Objectifs :</u> - Construire à plat et aller vers une construction en volume - Construire, trier, décomposer des polyèdres - Découvrir la notion de patron	6 joueurs	MS-GS
10	ARCHITEK CHENELIERE EDUCATION PIROUETTE EDITIONS	<u>Objectifs :</u> - Explorer les notions d'angles, de dallages, de projection, de perspective, de similitude, de proportion dans des constructions simples. 90 cartes, 120 casse-têtes	6 joueurs	A partir de 4 ans jusqu'au CM2