

LE GOUTER DES POUPEES

Matériel

Commencez par préparer le matériel. Il vous faut :

- Une grande bande de carton d'environ 12 cm sur 50cm (utiliser par exemple le carton d'une boîte de céréales ou de pâtes déplié)
- 12 bouchons en plastique identiques.

Coller les 12 bouchons sur le carton, 6 de chaque côté de la bande comme si c'étaient des assiettes sur une table. C'est la table des poupées.



- 6 petits plateaux identiques (couvercles de boîtes de thé, boîte de café, de lait pour bébé, de beurre, morceau de carton épais, ...)
- Des gommettes de la même couleur et de la même taille (papier de couleur ou colorié collé)

Coller une gommette sur le premier plateau, deux sur le deuxième... jusqu'à 6 sur le dernier

- Au moins une vingtaine de jetons tous identiques (ou pâtes, haricots...) dans une boîte ou une corbeille

Activité : Choisir des quantités préparées

Préparer le jeu : faites placer à votre enfant un jeton sur chaque gommette. Il y aura donc 1 jeton dans un plateau, deux dans le suivant... jusqu'à 6. Placer les plateaux les uns à côté des autres rangés de 1 à 6 à côté de la table des poupées.

Comme pour les boîtes d'œufs, votre enfant va devoir mettre un jeton dans chaque assiette sans prendre trop de jetons.

Attention ! Cette fois, pour compléter les assiettes il doit prendre tout le contenu d'un seul plateau.

Lorsque votre enfant a utilisé un plateau, vous devez remettre des jetons sur les gommettes et replacer le plateau au même endroit.

Votre enfant peut alors choisir un autre plateau ou le même que celui déjà utilisé. Lorsqu'il reste peu d'assiettes vides, votre enfant doit prendre en compte la quantité d'assiettes qui sont vides mais vous ne devez pas le lui dire ou lui demander de compter. Il est important qu'il réfléchisse et construise une stratégie.

Exemples de situations réussies :

- votre enfant prend le plateau de 5 puis encre celui de 5 et enfin celui de deux. Il y a bien un jeton dans chaque assiette.
- votre enfant prend le plateau de 4 puis celui de 2 puis celui de 5 et enfin celui de 1. Il y a bien un jeton dans chaque assiette.

Exemple de situation non réussie :

- Votre enfant prend le plateau de 5, puis celui de 4, il reste alors 3 places vides mais il prend le plateau de 6. Il a donc trop de jetons.

Ce qui est difficile pour vous, parent, c'est de ne pas lui souffler les façons de réussir mais de lui poser des questions pour l'aider à réfléchir.

Au deuxième essai, par exemple, vous pouvez lui demander quand il a déjà pris deux plateaux : « As-tu bien regardé les assiettes qui ne sont pas encore remplies ? Fais attention à ne pas prendre trop de jetons... »

Tableau pour observer la réussite de votre enfant.

Vous pouvez faire plus de trois parties. Jusqu'à ce que la stratégie de votre enfant fonctionne à coup sûr.

Exemple	1 ^{er} coup	2 ^{ème} coup	3 ^{ème} coup	4 ^{ème} coup	5 ^{ème} coup	6 ^{ème} coup	7 ^{ème} coup	8 ^{ème} coup	Réussi oui/non
1 ^{ère} partie	6	4	3						N
2 ^{ème} partie	6	2	1	1					O
3 ^{ème} partie	5	5	2						O

Prénom	1 ^{er} coup	2 ^{ème} coup	3 ^{ème} coup	4 ^{ème} coup	5 ^{ème} coup	6 ^{ème} coup	7 ^{ème} coup	8 ^{ème} coup	Réussi oui/non
1 ^{ère} partie									
2 ^{ème} partie									
3 ^{ème} partie									

Quand votre enfant réussit bien ce jeu : Faites-lui dire ce qui permet de réussir :

- regarder les assiettes encore vides
- montrer avec ses doigts la quantité qui manque
- (pour ceux qui maîtrisent très bien les quantités de 1 à 3 mais ne pas inciter à le faire pour les autres) dénombrer les assiettes vides
- Ne pas aller trop vite (si on ne prend que des plateaux avec les grandes quantités on risque d'en avoir trop.
- Ne pas aller trop doucement (si on prend toujours le plateau du 1, c'est très long !)